Nº2 R$4,00

T.U.O.

THE UNIVERSE OF RPG

ANO 1
Nº 2

JYHAD
Guerra de Vampiros

STREET FIGHTER
Um game vira RPG e filme

CALL OF CTHULHU
Um RPG de arrepiar os cabelos

EVENTOS DE RPG
Saiba dos últimos eventos que aconteceram no Rio de Janeiro

BATTLETECH
Um wargame futurista onde você e seu Mech vão arrasar

OS QUILOMBOS DA LUA
O novo suplemento de O Desafio dos Bandeirantes

O Senhor dos Anéis
Lançamento do RPG baseado na sensacional trilogia de Tolkien de mesmo nome .

TRANSAMÉRICA

FM 101,3

RIO DE JANEIRO

ÍNDICE

WARGAMES - Battletech 05

EVENTO 1 - Barrashopping 10

MADE IN BRAZIL - Os Quilombos da Lua 12

LIVRO-JOGO - Mansão das Trevas 14

CYBERPUNK - Contatos de Shadowrun 16

EVENTO 2 - RPG e Arte 18

LANÇAMENTO - O Senhor dos Anéis 20

CARDS - Jyhad 28

PERSONAGEM - Vampiros procurados 30

STORYTELLING - Street Fighter 32

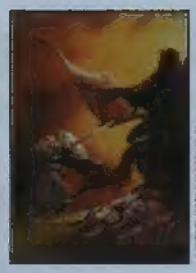
TERROR - Aventura para Call of Cthulhu 35

GALERIA DOS LEITORES 40

DROPS - Notícias Quentíssimas 44

CLUBE RPG 45

DICIONÁRIO D+ 46



ICE©/EDIOURO©

Capa: Angus McBride para o RPG O Senhor dos Anéis

FASA©

Battletech

GSA©

Os Quilombos da Lua

Tim Sell©/S. Jackson©/M. Saraiva©

Mansão das Trevas

Wizards of the Coast©/White Wolf©

JYHAD

Capcom©/White Wolf©

Street Fighter

Chaosium©

Call of Cthulhu

Galeria dos Leitores

THE UNIVERSE OF
RPG
Número 2 Ano 1 Junho 1995
Uma publicação mensal da
EDIOURO S/A
Tel.: (021) 260-6122
Rua Nova Jerusalém, 345
Cep 21042-230 Rio de Janeiro/RJ.

Diretor Responsável:
Henrique Ramos

Divisão Revistas
Diretor:
Wilson Benvenutti

Editor:
Marcos Mulatinho

Designer Gráfico
e Diagramação:
Flávia Antonia Maroja

Staff:
André Gordirro
Artur Vecchi
Eduardo Borboni
Juliana Henriques
Márcio Friões

Publicidade:
Tels.:(021)240-4884
260-6122 ramais 268/269

Fotolito:
Estúdio Portinari

Impressão:
Parque Gráfico da
EDIOURO S/A

Distribuição:
Com exclusividade nacional, à exceção da cidade do Rio de Janeiro, pela DINAP S/A,
Estrada Velha de Osasco, 132
Tel.: (011) 268-2522 Osasco/SP.
Rio de Janeiro e Grande Rio:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A
Rua Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro/RJ.

As matérias feitas sobre jogos e miniaturas apresentadas nesta edição visam apenas a sua divulgação. Todos os direitos reservados.

EDITORIAL

Ilustração de Marcus Mulatinho

A aventura continua...

Finalmente aconteceu! Conseguimos o reconhecimento dos Role Playing Games como atividade cultural e a prova disto foi o evento *RPG e Arte* realizado no Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio de Janeiro, o mais conceituado da cidade, onde foi lançado o tão esperado jogo SHADOWRUN e dois suplementos, Metagen e Contatos.

Outro grande sucesso foi o evento de lançamento do número 1 da nossa revista, organizado pela CARAVANA RPG, no Barra Shopping, o maior shopping center da América Latina, com um público circulante de mais de 100 mil pessoas (isso mesmo, cem mil!). E outros eventos virão por aí, fiquem de olho.

Neste número, atendendo a pedidos, uma aventura pronta para vocês. Para sair do lugar-comum, publicamos uma de *Call of Cthulhu*.

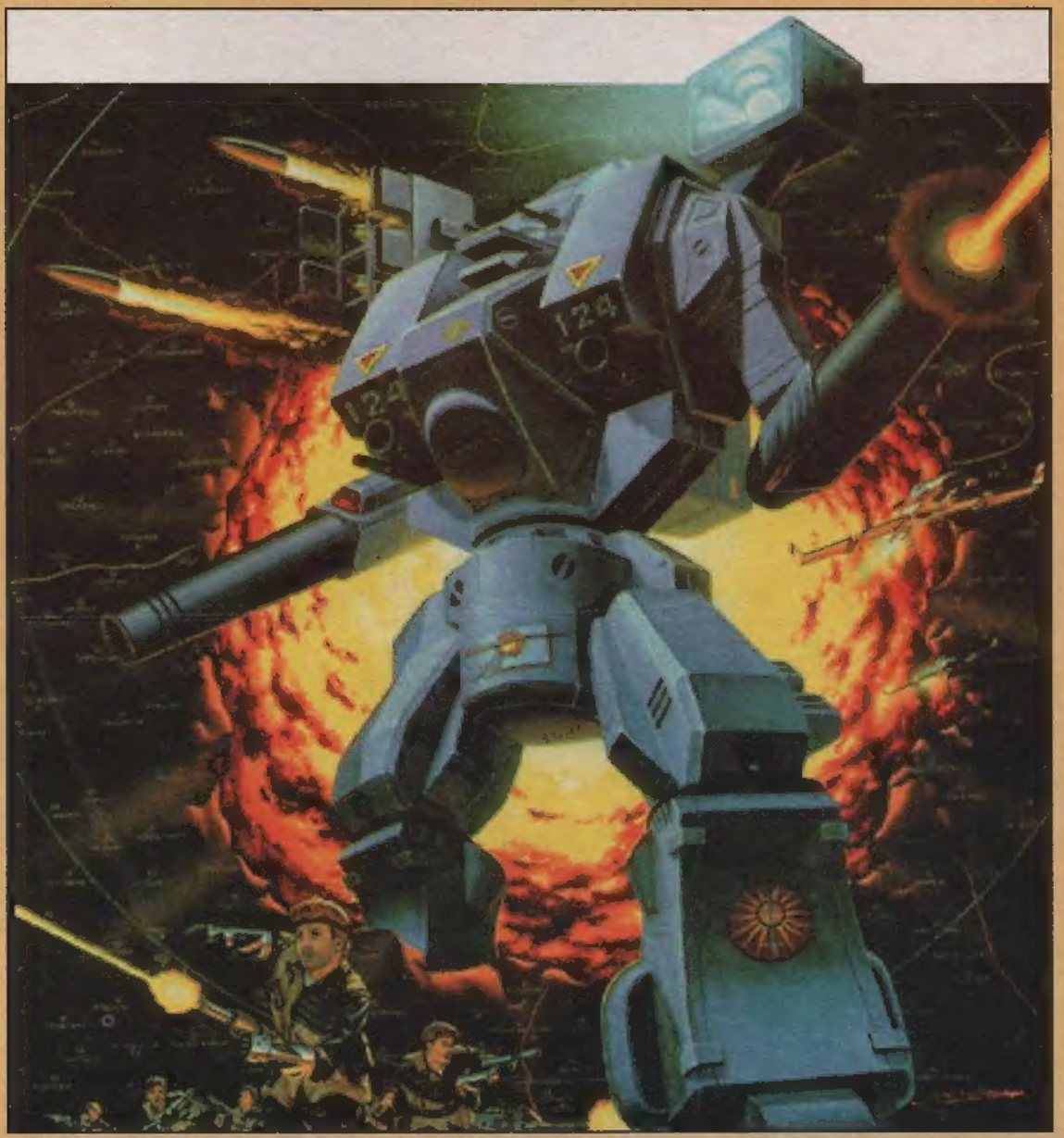
Os leitores que desejarem mandar matérias, sugestões ou desenhos, não se acanhem. E os clubes de jogadores também tem um espaço garantido para a divulgação de suas atividades (encontros, convenções, etc.). Enfim, esta revista é feita para vocês, aproveitem!

O Archanjo.

O Archanjo é um clérigo do 50º nível, imortal, biógrafo oficial da Irmandade do Dragão de Ouro e Hour-Concours no duelo anual de Místicos do 16º nível.

BATTLETECH

NO SÉCULO 31 AS VIDAS SÃO BARATAS E OS BATTLEMECHS NÃO.



Marcus Vinícius Oliveira

Que os RPGs são uma sensação ninguém duvida, mas uma outra modalidade de jogo está começando a atrair a atenção dos RPGistas e de pessoas que nem sequer sabem o que é um Role Playing Game. São os Wargames, ou jogos de estratégia como são mais conhecidos aqui no Brasil.

Ao contrário da interpretação de papéis durante uma campanha, os jogadores movimentam miniaturas coloridas organizadas em grupos sobre um cenário ou tabuleiro, que representam o campo de batalha. O impacto visual é fantástico e não há quem não fique seduzido a dar pelo menos uma olhadinha no que está acontecendo.

Os Wargames são anteriores aos RPGs e provavelmente surgiram do hábito dos comandantes europeus dos séculos XVIII e XIX utilizarem-se de dioramas com exércitos de miniaturas para traçarem suas estratégias.

Depois do surgimento dos RPGs, foram criados novos cenários para os jogos de estratégia. Onde antes combatiam exércitos napoleônicos, marchavam agora terríveis hordas de orcs e de guerreiros do caos enfrentando elfos e anões, num combate repleto de magia. A ficção científica não ficou de fora: no jogo Space Hulk, *space marines* e *genestealers* enfrentam-se em estreitos corredores de naves espaciais e até mesmo a Frota Estelar de Jornada nas Estrelas teve a sua versão para wargame.

Mas a sensação do momento é BATTLETECH, da FASA Corporation, um wargame passado no século 31 onde MechGuerreiros enfrentam-se pilotando gigantescos robôs de batalha.

A história é a seguinte: Ian Cameron fundou a Liga Estelar, composta de vários estados interestelares, formados pelas colônias terrestres, pondo fim a uma era de guerras espaciais. Os benefícios dos investimentos e da tecnologia da Terra foram estendidos a quase todos os mundos, criando uma Era de Ouro que durou de 2601 até 2750.

No entanto, em 2751, após a morte do Primeiro Lorde da Liga, Simon Cameron, os Lordes do Conselho deram início a uma rede de intrigas que culminou em diversas revoltas. Traições e assassinatos sucessivos levaram ao fim da Liga em 2785 e em seu lugar surgiam os Estados Sucessores: Sóis Federados (controlado pela Casa Davion), União Draconis (Casa Kurita), Comunidade da Lira (Casa Steiner), Liga dos Mundos Livres (Casa Marik) e Confederação de Capela (Casa Liao).

Nesta Era de Trevas, os combates incessantes vão destruindo mundos e lançando outros na barbárie. A cada década que passa os conhecimentos científicos vão se perdendo e os segredos da construção das temíveis máquinas de guerra - os Mechs - também se perdem, obrigando os Estados a recorrerem ao canibalismo de peças.

Os Mechs de Batalha foram desenvolvidos pelos engenheiros terrestres cerca de 500 anos antes, durante a Era da Guerra. São gigantescos veículos equipados com armas superpoderosas (aceleradores de partículas, lasers, auto-canhões e mísseis) com um poder de fogo sequer sonhado para um guerreiro do século XX. Movidos por energia de fusão nuclear, podem combater praticamente em qualquer ambiente ou terreno.

Como a tecnologia de construção dos Mechs foi perdida, os que ainda existem foram reparados e passados de geração para geração, criando famílias guerreiras, uma pequena mas poderosa elite nos Estados Sucessores, cujos filhos são desde cedo treinados para se tornarem MechGuerreiros.

A ambientação apresentada pelo jogo é bastante interessante. O livro de regras contém a história da Liga Estelar, um resumo de cada uma das Casas Sucessoras, companhias mercenárias e Reis Bandidos (uma mistura de tiranos, bandidos e piratas que ficam pela periferia).

Pilotar um Mech de Batalha não é uma coisa muito simples. Durante o combate é necessário controlar quatro coisas muito importantes: o movimento do Mech, o calor gerado pela sua atividade (andar, disparar armas etc.), o dano recebido e o disparo dos armamentos. Mas os iniciantes não precisam ficar desesperados. Battletech oferece regras simplificadas para o jovem MechGuerreiro, que inicia sua carreira a bordo do CHM-3, um Mech de Batedor de Treino.

Mas na hora do combate o que valem são as regras avançadas, que apesar de mais complexas que as regras de treino não tornam o jogo menos emocionante. É possível

formar equipes com dois ou mais jogadores, cada um controlando pelo menos uma *Lança*, que é a menor unidade Mech de Batalha que existe, composta de quatro Mechs (um ligeiro, um médio e dois pesados), comandados por um tenente. Um terço de todas as lanças incluem dois caças aeroespaciais e são chamadas de Lanças Aéreas.

As outras unidades Mech de Batalha são:

. **Companhia:** Formada por duas lanças regulares e uma lança aérea, num total de 12 Mechs, 2 caças aeroespaciais e 28 homens, sob o comando de capitães ou tenentes seniores.

. **Batalhão:** Três companhias constituem um batalhão, sob o comando de capitães seniores ou majores.

. **Regimento:** Composto por três batalhões e uma seção de nave ou naves de transporte. Contém 108 Mechs, 18 caças e 252 homens sob o comando de um coronel.

O jogo oferece 14 tipos de Mech de Batalha, com diferentes armamentos, tonelagem, blindagem e outras características:

Archer:
Pesando 70 toneladas, é equipado com dois Lança-Mísseis e quatro Lasers Médios. Possui 208 pontos de armadura.

Warhammer:
Também pesa 70 toneladas, mas seu armamento é bem mais pesado que o do Archer - dois Lasers Ligeiros, dois Lasers Médios, duas Metralhadoras e dois Canhões de Partículas, que são as armas mais destrutivas dos Mechs. Fazendo-o um oponente poderoso. Sua armadura possui 160 pontos.

Griffin:
Pesa 55 toneladas e está equipado com um Canhão de Partículas, um Lança-Mísseis e três Jatos de Salto. Possui 152 pontos de armadura.

Thunderbolt:
Pesando 65 toneladas, este Mech vem equipado com um Laser Pesado, duas Metralhadoras, três Lasers Médios e dois Lança-Mísseis. Tem 208 pontos de armadura e é bom para ataques à distância.

Wasp:
É um Mech muito leve - pesa apenas 20 toneladas- mas nem por isso menos letal. Sua velocidade e capacidade de salto tornam-no um alvo difícil de acertar. Vem equipado com um Laser Médio, um lança-Mísseis e três Jatos de Salto. O Wasp, juntamente com o *Stinger*, são os mais frágeis de todos os Mechs, com apenas 48 pontos de armadura.

Wolverine:
Este Mech de 50 toneladas vem equipado com um Laser Médio, três Jatos de Salto e um Auto-Canhão, uma das melhores armas do jogo. Possui 152 pontos de armadura.

Stinger:
Este Mech de 20 toneladas utiliza o recurso da velocidade e a capacidade de seus dois Jatos de Salto para compensar suas deficiências em armamentos (é equipado com um Laser Médio e 2 Metralhadoras) e a fragilidade de sua armadura, de apenas 48 pontos.

Marauder:
Uma verdadeira máquina de destruição, pesando 75 toneladas e equipado com dois Canhões de Partículas, dois Lasers Médios e um Auto-Canhão. Embora poucos apreciem seu andar de "galinha", tem boa desenvoltura em terrenos acidentados. Possui 184 pontos de armadura.

Phoenix Hawk:
Corre e salta bem, apesar das 45 toneladas de peso. Vem equipado com Dois Lasers Médios, um Laser Pesado, duas Metralhadoras e dois Jatos de Salto, por isso sua desenvoltura. Sua armadura possui 128 pontos.

Rifleman:
Este Mech de 60 toneladas não é bom corredor nem é capaz de saltar, mas em compensação vem equipado com dois Lasers Médios, dois Lasers Pesados e dois Auto-Canhões, armamento nada desprezível e que pode ser muito útil. Possui 120 pontos de armadura.

Locust:
A grande arma deste Mech é a sua velocidade, que combinada com um Laser Médio e duas Metralhadoras conseguem torná-lo eficiente no campo de batalha mesmo sem poder saltar e com uma armadura fraca de apenas 64 pontos.

Cruzader:
Com suas 65 toneladas, este é um Mech bem poderoso. Está equipado com 4 Lança-Mísseis, 2 Lasers Médios e 2 Metralhadoras. Tem 192 pontos de armadura.

Stinger:
Este Mech de 20 toneladas utiliza o recurso da velocidade de seus dois Jatos de Salto para compensar suas deficiências em armamentos (é equipado com um Laser Médio e duas Metralhadoras) e a fragilidade de sua armadura, com apenas 48 pontos.

BattleMaster:
Outro *casca-grossa* dos Mechs de Batalha. Pesa 85 toneladas, é equipado com seis Lasers Médios, duas Metralhadoras e um Canhão de Partículas. Tem a armadura mais poderosa de todas, com 232 pontos.

FASA©

BATTLETECH	
Notas de 0 à 10	
Público: Iniciantes e jogadores de Wargames	
Apresentação 10 Qualidade Gráfica 7 Tradução 8 Sistema de Jogo 8 Interesse 8	Edição Original: Fasa Corporation (USA) Edição Portuguesa: Imperium Jogos, LDA (Portugal)
Caixa com: -14 miniaturas -2 dados D6 -2 mapas coloridos	-1 planilha de Mechs com 16 páginas preto e branco -1 manual com 52 páginas preto e branco

FASA©

O JOGO COMO ELE É:

Talvez muitos RPGistas preferissem começar suas batalhas de Wargame num cenário mais familiar (o de Fantasia Medieval por exemplo) mas garantimos que o cenário de Battletech é também muito interessante. O livro de regras é de fácil assimilação e o que parece lento a princípio vai ganhando velocidade à medida que o jogador se familiariza com os procedimentos, tal qual um RPG.

Existem romances de Battletech publicados pela FASA e que já foram lançados em português pela editora Europa-América, de Portugal. Eles são uma boa fonte de consulta para os jogadores que quiserem compreender melhor o universo do jogo.

Outra excelente fonte de consulta é a série de desenhos animados japoneses **Macross** (rebatizada nos Estados Unidos de *Robotech*) que estava sendo exibida aqui no Brasil pela rede de televisão CNT.

Como dissemos anteriormente, os cenários de batalha cativam os espectadores e conseguem até quebrar a barreira de timidez dos iniciantes mais depressa dos que os RPGs. Isto porque alguns jogadores mais experientes ao invés de utilizarem apenas o tabuleiro fornecido pelo jogo, criam verdadeiros dioramas com montanhas, rios, construções e até mesmo Mechs semi-destruídos. Fica simplesmente irresistível. Além disso, as caixas de Battletech agora estão vindo com miniaturas plásticas dos Mechs ao invés das miniaturas impressas em cartão, o que ajuda a melhorar o visual tridimensional do jogo.

A CARAVANA RPG está desenvolvendo um projeto de divulgação dos Wargames, assim como faz com os RPGs. Nos próximos eventos, haverão sempre jogos de Wargame, não só de ficção científica, mas também de Fantasia Medieval e até mesmo uma ação conjunta entre Role Playing Games e Wargames, com aventuras rolando em ambos os sistemas. Mas se você não quiser ficar esperando por um evento, veja o box abaixo (Ranking Nacional) e organize o seu clube de Battletech.

BATTLETECH

RANKING NACIONAL

A CARAVANA RPG, através da Bucaner's Games Workshop, de Belo Horizonte, está organizando o ***Ranking Nacional de Battletech***. Breve estarão sendo divulgadas as regras para elaboração de rankings nacionais para outros Wargames, como Warhammer, Warhammer 40K, Space Hulk e Mare Nostrum. Para maiores informações, escrevam para:
Rua Fernandes Tourinho, 214/sobre-loja 09
Belo Horizonte/MG.

E preparem-se! Em 1996 a CARAVANA RPG estará organizando a primeira convenção brasileira de Wargames.

Mais produtos da linha BATTLETECH...

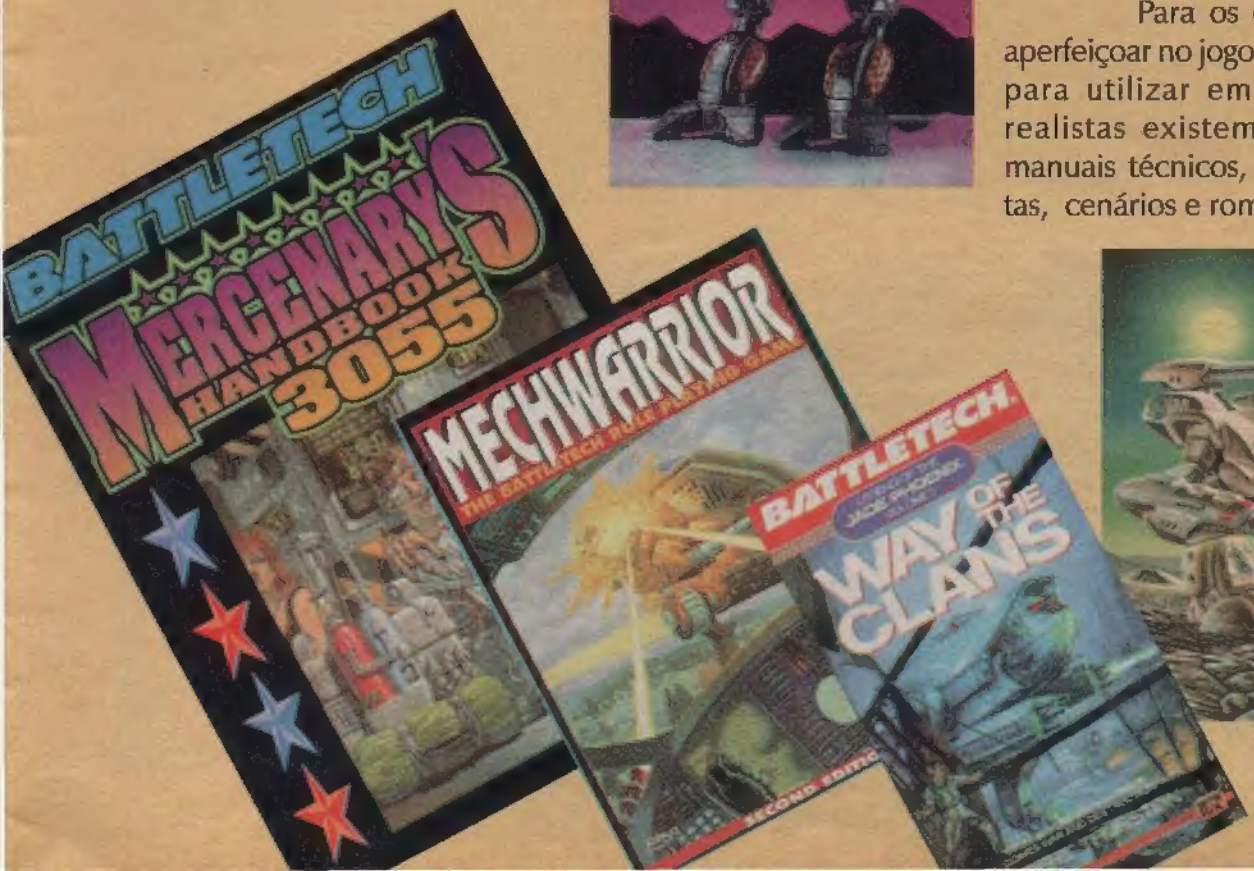
©FASA

Nos EUA, onde o capitalismo desenfreado produz games para todos os gostos, podemos achar também o Battletech para PC e Super Nitendo. Quem puder jogar vai gostar com certeza, pois nada como se sentir dentro de uma cabine de comando de um Mech e ver seus adversários cara a cara numa batalha.

©FASA

Mas se você não é chegado a jogos eletrônicos, pode jogar partidas com seus Mechs em miniaturas ou kits plásticos, que você pode montar e pintar de acordo com seu gosto pessoal.

Para os que desejam se aperfeiçoar no jogo ou coletar dados para utilizar em batalhas mais realistas existem suplementos, manuais técnicos, aventuras prontas, cenários e romances.



©FASA

CARAVANA RPG

Evento de lançamento das revistas *The Universe Of RPG* e *Animação* no Barrashopping, Rio de Janeiro, registra um público recorde.

O maior shopping center da América Latina abriu suas portas para a realização do primeiro encontro de RPGistas na Barra da Tijuca, que se reuniram para prestigiar o lançamento das revistas **ANIMAÇÃO** (especializada em desenhos animados) e **THE UNIVERSE OF RPG**, publicadas pela EDIOURO.

Durante seis dias consecutivos, de 17a 22 de abril, na Praça Diamante, centenas de pessoas compareceram diariamente para participar das atividades oferecidas gratuitamente pela CARAVANA RPG, organizadora do evento. Oficinas de Origami (técnica japonesa de dobradura de papel para criar formas diversas), de Speed Paint (pintura de miniaturas), sessões de desenhos animados inéditos além, é claro, de sessões de Role Playing Games, foram oferecidas para um público circulante demais de cem mil pessoas.

A exibição de desenhos animados foi um sucesso, principalmente os longa-metragens inéditos dos desenhos japoneses, que fizeram a garotada e os pais ficarem de olhos grudados no telão praticamente o dia inteiro

Muitas pessoas que não conheciam os Role Playing Games toparam o desafio e entraram de cabeça na aventura. Difícil depois era querer sair.

E a Oficina de Origami encantou adultos e crianças que viam pequenos pedaços de papel assumirem as mais lindas formas como num passe de mágica

Os Quilombos da Lua

Novas aventuras na Terra de Santa Cruz

GSA©

Marcos Mulatinho

A GSA acaba de lançar *Os Quilombos da Lua*, um módulo de ambientação para o jogo ***O Desafio dos Bandeirantes***, o primeiro RPG baseado na cultura e no folclore brasileiro.

As aventuras se passam no continente mágico conhecido como *Terra de Santa Cruz* e explica como são os quilombos, povoados fundados por escravos negros fugitivos, verdadeiros focos de resistência contra a opressão e a tirania do colonizador branco.

O módulo começa com uma carta do padre Bernardo Paes Freire ao Arcebispo D. Gaspar de Bragança y Andrade, relatando sobre as coisas e lugares da Terra de Santa Cruz e de suas experiências junto aos habitantes dos quilombos sob o comando do Rei Anantê. Conta também a origem dos Quilombos da Lua, na verdade uma comunidade composta por oito quilombos:

- ***Quilombo da Lua:*** Gigantesca fortificação erguida e comandada pelo Rei Anantê, que estende seu poder sobre todos os outros quilombos. Em seu interior existem várias áreas de pastos para bovinos e caprinos, plantações de mandioca, milho, cana-de-açúcar e hortas de subsistência. Este quilombo é consagrado ao orixá Ogum e possui uma população de aproximadamente 2.000 pessoas.

- ***Quilombo de Angola:*** Considerado o coração da comunidade, onde se concentra todo o potencial místico e religioso. Muitos que vão para lá tem o intuito de aprender tudo sobre os caminhos dos Orixás. Habitado por cerca de 1.000 pessoas e comandado pela rainha e Ialorixá Nuala é dedicado a todos os Orixás, mas consagrado a Oxalá.

- ***Quilombo de Zumbi:*** Liderado por Zumbi, primogênito de Anantê, homem severo e justo. Possui cerca de 1.000 habitantes e é dedicado a Xangô.

- ***Quilombo de Ozenga:*** O grande celeiro de alimentos da Serra da Lua, comandado por Ozenga. Consagrado a Oxumaré, tem cerca de 800 habitantes que desconhecem o perigo que estão prestes a enfrentar.

- ***Quilombo Ilê-Angá:*** Sob o comando do segundo filho de Anantê, Ilê-Angá, grande mestre de capoeira e conhecedor das artes da magia e das armas de fogo. Dedicado a Oxóssi, é habitado por aproximadamente 400 pessoas.

- ***Quilombo Zabelê:*** Dedicado a Iansã e sob o comando da bela guerreira Zabelê, este quilombo tem uma guarda de elite composta apenas por mulheres e possui cerca de 500 habitantes.

- ***Quilombo da Carranca:*** Governado pelo filho mais novo de Nuala, o sacerdote negro Oxanã, este quilombo foi erguido num lugar misterioso e envolto constantemente por uma bruma. Possui 250 habitantes e é dedicado a Ossãe.

- ***Quilombo da Serra:*** Uma área dedicada à paz, erguida por Lumiar, terceira filha de Anantê, que chocada com a crueldade do homem branco para com o seu povo e com a dos negros para com os brancos, decidiu que em seu quilombo não haveriam guerra, morte, violência ou conflitos. Por isso não há muralhas ou qualquer tipo de proteção, tornando o quilombo mais vulnerável. Esse quilombo é consagrado a Oxum.

O módulo Os Quilombos da Lua apresenta também uma classe de personagem que é o verdadeiro inimigo dos escravos fugitivos, o *capitão-do-mato*. Figuras quase legendárias, misto de rastreador, caçador e guerreiro, os capitães-do-mato são caçadores de escravos fugitivos e em algumas vilas possuem também o poder de polícia. Geralmente são mercenários, ladrões, rastreadores e antigos guerreiros que encontraram nesta atividade um meio muito lucrativo e perigoso de ganhar a vida.

Outra atração deste módulo são as regras de capoeira, que os jogadores estavam sentindo falta. Ações como ginga, esquivas, ataques armados e desarmados são explicados e inclusive recomenda-se ao jogador que assista ou até mesmo pratique algumas aulas para melhor compreender a mecânica desta arte marcial 100% brasileira.

Os Quilombos da Lua oferecem fichas prontas para 25 personagens e é bom lembrar que este é apenas um suplemento. É necessário ter o livro de regras de O Desafio dos Bandeirantes para se poder jogar.

OS QUILOMBOS DA LUA	
Notas de 0 a 10	
Público: Jogadores de O Desafio dos Bandeirantes	
Apresentação	7
Qualidade Gráfica	8
Sistema de Jogo	9
Interesse	8
Editora: GSA Entretenimento Editorial Nº de Páginas: 46 Capa colorida Miolo preto e branco	

Mansão das Trevas

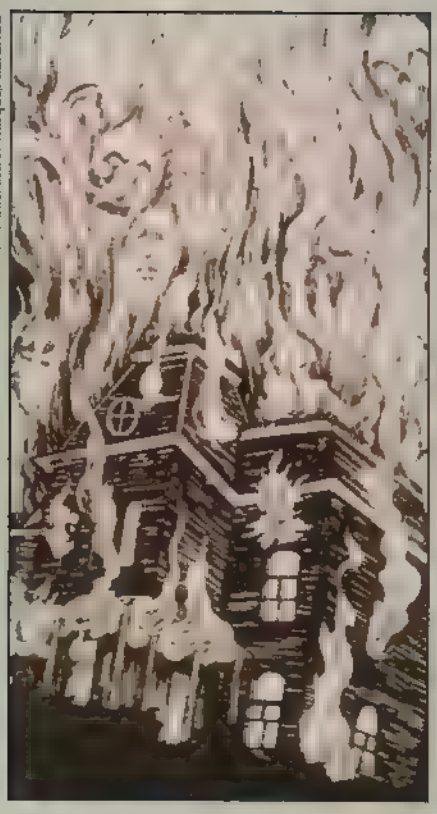
Tim Sell©Steve Jackson©Marques Saraiva©

Marcos Mulatinho e Flávia Maroja

Você está vindo com seu carro debaixo de um temporal e pega uma estradinha que parece levá-lo a qualquer lugar menos aquele que você deseja. Ao que parece aquele velhote de cabelos brancos lhe ensinou o caminho errado. Ou será que foi você que errou naquela encruzilhada? Bem, não importa, pois de repente alguém aparece à sua frente e você usa o máximo de sua habilidade para não passar por cima, sai da estrada e cai numa vala.

Quando você recobra a consciência, e procura o corpo, não encontra niguém. Ilusão? Talvez. O melhor é ir embora, só que seu carro não pega e parece que o único jeito é ver de onde é aquela luz distante. Quem sabe poderá pedir ajuda naquela casa velha, e ligar para aquela oficina à 20 milhas atrás. Mas você sequer nota que não havia linha telefônica seguindo até a casa. É pena que não saiba, mas esta é uma noite que você nunca mais esquecerá...

Os livros-jogos são um bom caminho para os jogadores que não se iniciaram nos RPGs. A mecânica é muito simples: após uma breve sinopse, onde o leitor se familiariza com o conteúdo da história, existem páginas explicando as regras de combate e ensinando a determinar as habilidades, equipamentos, energia e outros ítens que o aventureiro possui. Mas não se



assuste, pois tudo isto pode ser lido e aprendido em menos de cinco minutos. Para ajudar há uma folha de aventuras nas páginas 18 e 19 para anotar seus dados, e em seguida vem a introdução, que é o início da aventura.

No final, haverão duas opções a seguir para dar continuidade a história e caberá ao leitor decidir por qual caminho seguir. Cada uma das opções levará a mais duas e assim sucessivamente até o término do livro. No entanto, apenas uma das opções será a "correta", sendo que a outra, geralmente levará o aventureiro a um fim desastroso.

Agora que você já sabe do que se trata um livro-jogo, pegue lápis, papel e dois dados de seis faces. Com eles saberá quantos pontos de habilidade, energia e sorte terá ao iniciar a aventura, combater criaturas ou simplesmente fugir, se puder. Sua pontuação não é fixa, poderá diminuir ou aumentar!

Faça anotações das referências especiais ou suas mensagens, elas são muito úteis, sem falar que desenhar um mapa de onde já passou tambem é uma boa maneira de não rodar em círculos pela mansão.

Este passatempo vem fazendo um grande sucesso há vários anos no Brasil. Tudo começou quando a editora Marques Saraiva publicou ***A Cidadela do Caos***, primeiro título da série *Aventuras Fantásticas*. A aceitação do público foi tão grande que motivou a editora a lançar outros títulos, cujas histórias vão desde a ficção científica até a tradicional fantasia medieval do estilo do Senhor dos Anéis. Além de *Aventuras Fantásticas*, existe a série *Aventuras Mitológicas*, cujas histórias são baseadas na mitologia grega, ideal para trabalhos com crianças e adolescentes, com didática para colégios de primeiro e segundo graus.

Mansão das Trevas

Público - Principiante ou à procura de idéias para suas próprias aventuras.

Notas de 0 a10

Apresentação	7
Qualidade Gráfica	8
Tradução	10
Sistema de Jogo	9
Interesse	10

. Edição Original:
Penguin Books Ltd. (UK)

. Edição Brasileira:
Editora Marques Saraiva

Nº de páginas: 112

Capa colorida
Miolo em preto e branco

CONTATOS

SHADOWRUN FICOU MAIS EMOCIONANTE COM ESSE SUPLEMENTO DE ARQUÉTIPOS E CONTATOS, CLARO!

FLÁVIA ANTONIA MARQUA

PARTE DA DESCRIÇÃO DO ARQUÉTIPO DE UM

EM CONTATOS, UM SUPLEMENTO PARA O JOGO SHADOWRUN.

O MÓDULO OFERECE 11 ARQUÉTIPOS E 34 CONTATOS TODOS COM ATRIBUTOS, HABILIDADES, EQUIPAMENTOS, BIOELETRÔNICOS, INICIATIVA E

AUXILIAR MESTRES E JOGADORES.

QUE REÚNE AS PRINCIPAIS TABELAS DO JOGO), 22 MINIATURAS DE PERSONAGENS COLORIDAS IMPRESSAS EM PAPEL E TABELAS AVULSAS DE ELEMENTAIS, LANÇAMENTOS DE FEITIÇOS, TESTES DE CONJURAÇÃO, PROCEDIMENTO DE COMBATE NA MATRIZ, ETC.

AO LANÇAR O LIVRO DE REGRAS DE SHADOWRUN, A EDIOURO OPTOU POR FAZER UM LANÇAMENTO QUASE SIMULTÂNEO DE OUTROS

CENÁRIO MÍSTICO-CYBERPUNK E OS QUE NÃO LÊEM

EMOCIONANTE AVENTURA.

AMBIENTADA NO UNIVERSO DE SHADOWRUN (DA QUAL NÓS FALAREMOS NA NOSSA PRÓXIMA EDIÇÃO) E BREVE TEREMOS O LANÇAMENTO DE *NÃO FAÇA*

DE SHADOWRUN.

CONTATOS

NOTAS DE 0 A 10

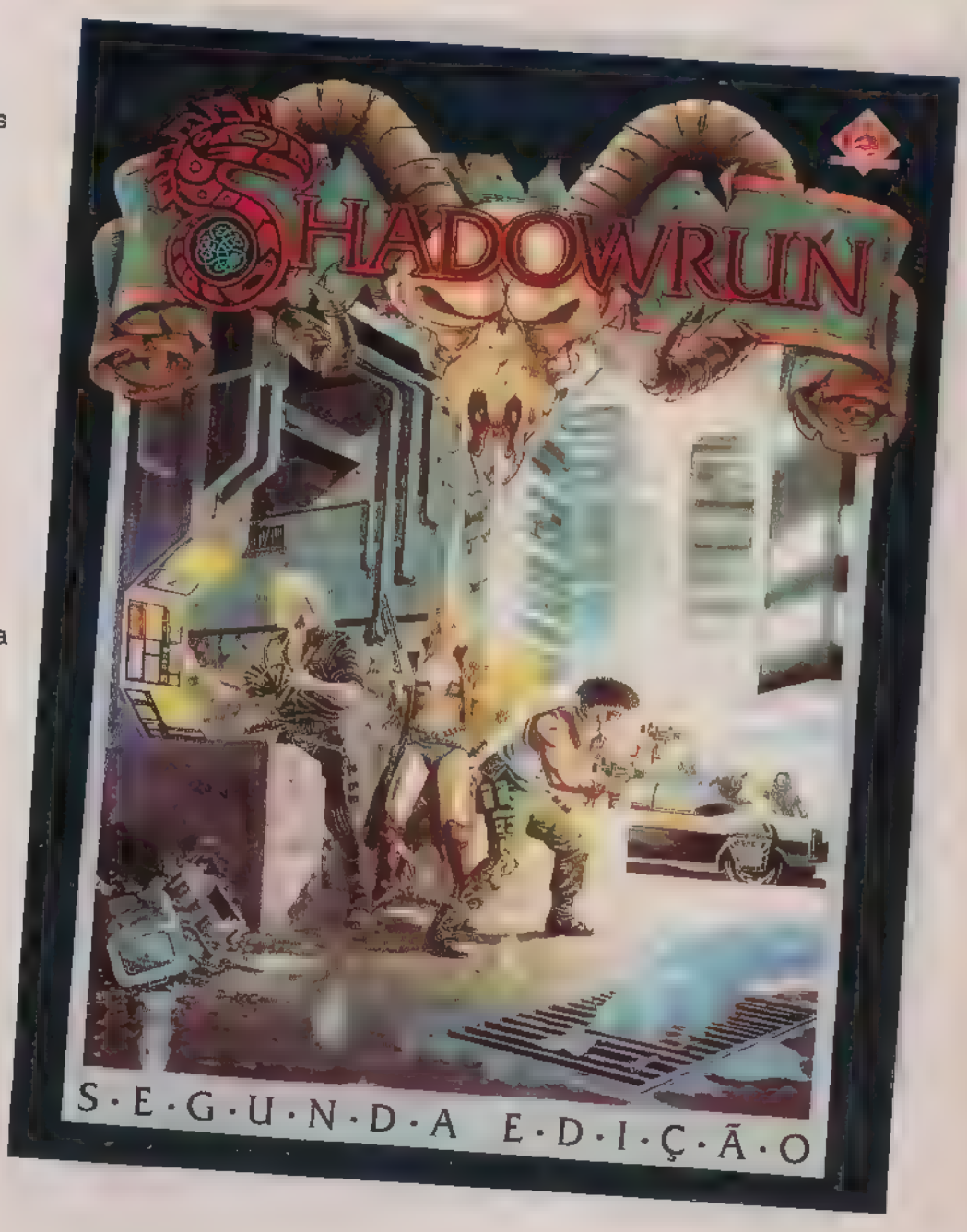
APRESENTAÇÃO	7
QUALIDADE GRÁFICA	8
TRADUÇÃO	9
INTERESSE	8

EDITORA: EDIOURO S/A
CONTATOS
Nº DE PÁGINAS: 40
CAPA E MIOLO PRETO E BRANCO
GAME MASTER SCREEN
FRENTE COLORIDA
VERSO PRETO E AZUL
MINIATURAS DE PAPEL COLORIDAS

SHADOWRUN

FINALMENTE NO BRASIL

O mais importante RPG (*role-playing game*) já publicado em todo o mundo chega ao Brasil lançado pela Ediouro. Com todas as revisões da segunda edição americana, *Shadowrun* é um livro básico de regras totalmente compatível com as obras de referência, aventuras e romances do universo *shadowruniano*. O grande contingente de aficionados no gênero, espalhados por todo o país, finalmente poderão ler-jogar o mais famoso de todos os *role-playing games*. Shadowrun chegou ao mercado brasileiro no último dia 7 de março ao preço de R$ 30,12. Além de *Shadowrun*, a Ediouro está lançando também o livro de aventura *Metagen* (R$ 9,73) e o livro de apoio *Contatos* (R$ 10,97). Em breve estaremos lançando um outro livro de apoio: *Catálogo do Samurai Urbano*. Você não pode deixar de ter *Shadowrun*, *Metagen* e *Contatos* em sua livraria. Não perca vendas. Faça já o seu pedido.



EDIOURO

EDIOURO S.A
Rua Nova Jerusalém, 345
Tel: (021) 260-6122 ramais 240 e 278
Fax (021) 280-2438

RPG E ARTE

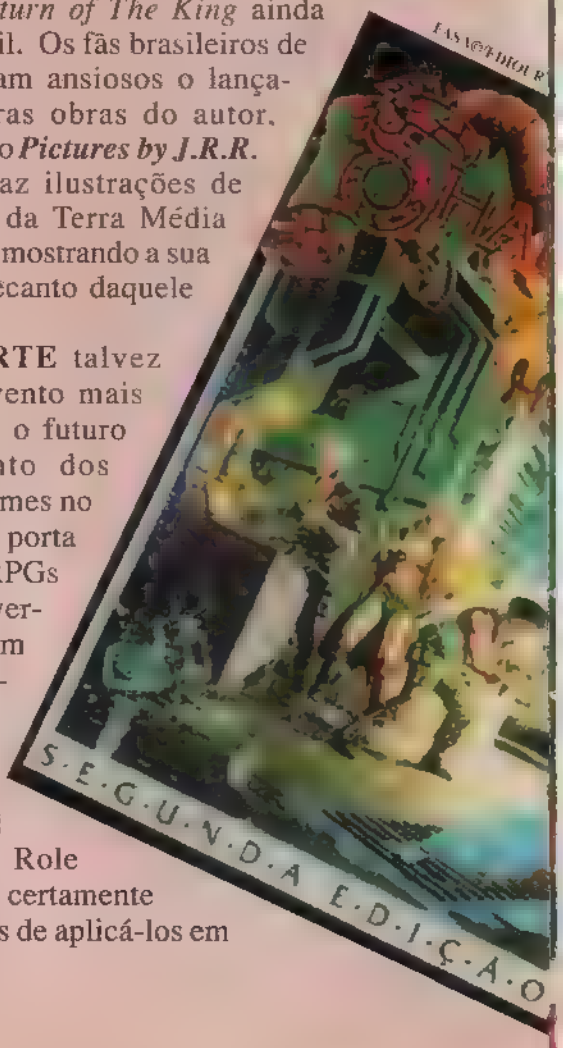
CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL RECONHECE QUE RPG É ARTE

Depois de tantos anos de luta, finalmente os Role Playing Games tiveram o seu conteúdo cultural reconhecido. A principal responsável por isso é a professora Sônia Rodrigues Mota (veja entrevsita na *TUO RPG* 1) que organizou a exposição ***RPG e Arte***, no Centro Cultural do Banco do Brasil no Rio de Janeiro.

Havia algum tempo que o CCBB vinha tentando incluir em sua programação algum tipo de evento que trouxessem jovens para dividir o espaço com o público maduro, frequentador habitual das exposições de arte e sessões de cinema e teatro. No entanto, as sessões de jogos, pura e simplesmente, não eram uma proposta muito atraente, principalmente para o público não-jogador, que teria um pouco de dificuldade de compreender o que estava se passando.

Este problema foi contornado com um ciclo de debates com educadores, escritores, cineastas, críticos e profissionais da área, com temas que foram desde o herói épico; passeando pela obra de Monteiro Lobato e indo até a ficção científica, demonstrando o quanto é possível adaptar os RPGs a qualquer assunto, época ou lugar.

E como a obra de Tolkien não podia ficar de fora, a saga de seu universo foi contada numa das palestras mais concorridas do ciclo, ministrada por Cláudia Moraes, grande admiradora dos hobbits e do belo povo élfico. Só faltou a exibição dos desenhos animados *The Hobbit*, *The Lord of The Rings* e *The Return of The King* ainda inéditos no Brasil. Os fãs brasileiros de Tolkien aguardam ansiosos o lançamento das outras obras do autor, dentre elas o livro ***Pictures by J.R.R. Tolkien***, que traz ilustrações de diversos locais da Terra Média feitas pelo autor, mostrando a sua visão de cada recanto daquele mundo mágico.



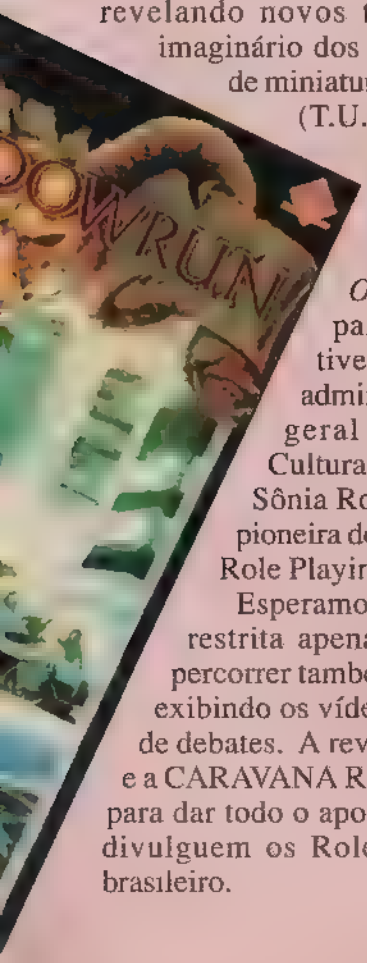
RPG E ARTE talvez tenha sido o evento mais importante para o futuro desenvolvimento dos Role Playing Games no Brasil. Ele foi a porta de entrada dos RPGs em escolas, universidades e até em comunidades carentes, pois os educadores, cientes do imenso potencial pedagógico dos Role Playing Games, certamente irão buscar meios de aplicá-los em suas atividades.

Outra grande sensação do evento foi o lançamento do primeiro CD-ROM sobre RPGs, onde estão reunidos 390 textos e imagens, indo desde trechos de livros como *Paris no século XX*, de Júlio Verne, obras de arte, os principais *points* de RPG e *trailers* de filmes como *Blade Runner*.

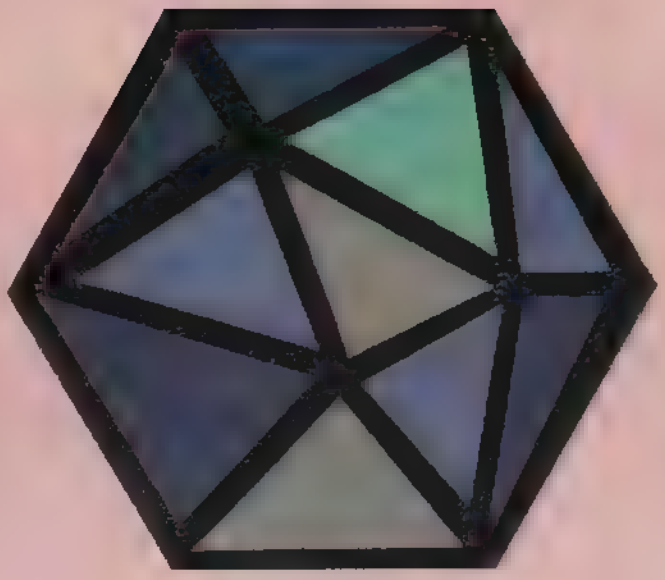
Falando em cinema, foram exibidos também os filmes ***Excalibur*** (comentado por Carlos Helí de Almeida), ***Frankenstein*** (cujo debate foi comandado por Suzana Schild, diretora de programação do Museu de Arte Moderna) e ***O Retorno de Jedi*** (com Jorge Luiz Calife). Apesar de não ter sido exibido, ***Era Uma Vez...***, o primeiro filme brasileiro baseado em aventuras de RPGs de Fantasia esteve presente na pessoa do cineasta Arturo Uranga, contando a saga da produção do filme.

No dia 25 de março, houve o lançamento oficial da edição nacional de **SHADOWRUN**, seguido de sessões de jogos com mestres experientes que já se aventuravam pelos becos escuros deste RPG cyberpunk na sua edição original e que agora, em português, tem tudo para ser a nova mania nacional.

Para demonstrar que as atividades artísticas dos RPGs não tem limites, o CCBB organizou duas exposições: a de ilustrações de artistas brasileiros, com temas ligados aos Role Playing Games, revelando novos talentos que irão rechear o imaginário dos jogos nacionais e a exposição de miniaturas, com destaque para a ***Tiamat*** (T.U.O. RPG 1) que brilhou entre lobisomens, alienígenas e outros modelos criados e produzidos no Brasil.



A revista *THE UNIVERSE OF RPG* parabeniza os palestrantes; os educadores que tiveram a ousadia de conhecer um admirável mundo novo; o público em geral e especialmente o Centro Cultural Banco do Brasil e a professora Sônia Rodrigues Mota , pela iniciativa pioneira de levar o fascinante universo dos Role Playing Games ao público brasileiro. Esperamos que esta exposição não fique restrita apenas ao Rio de Janeiro e possa percorrer também as demais capitais do Brasil, exibindo os vídeos e organizando novos ciclos de debates. A revista THE UNIVERSE OF RPG e a CARAVANA RPG estarão sempre à disposição para dar todo o apoio a estes e outros eventos que divulguem os Role Playing Games ao público brasileiro.



Para quem quizer conhecer o Centro Cultural Banco do Brasil , aqui está seu endereço:
Rua Primeiro de Março, 66, Centro
Rio de Janeiro, RJ

PARA DEIXAR O LEITOR COM ÁGUA NA BOCA...

...Reproduzimos aqui a relação das principais palestras do evento RPG E ARTE:

- ***O herói na narrativa folhetinesca*** - Pina Coco.
- ***A imagem e aventura no cinema*** - Oswaldo Lopes Jr.
- ***O conto maravilhoso e a literatura oral*** - Denise Leipziger.
- ***Monteiro Lobato e a narrativa sem dono*** - Sônia Rodrigues da Mota.
- ***A saga no universo de Tolkien*** - Cláudia Moraes.
- ***O terror na literatura e no cinema*** Paulo César Rodrigues.
- ***A avalanche cibernética: relação entre ficção e ciência*** - Cora Rónai.
- ***Pré-condições ideiais de sobrevivência no admirável mundo novo*** - Mauro dos Prazeres.
- ***A radionovela da FM-USP*** - Luciano Alves Onça.
- ***O RPG brasileiro*** - Luiz Eduardo Ricon
- ***RPG e cinema: A experiência do filme Era uma vez...*** - Arturo Uranga.

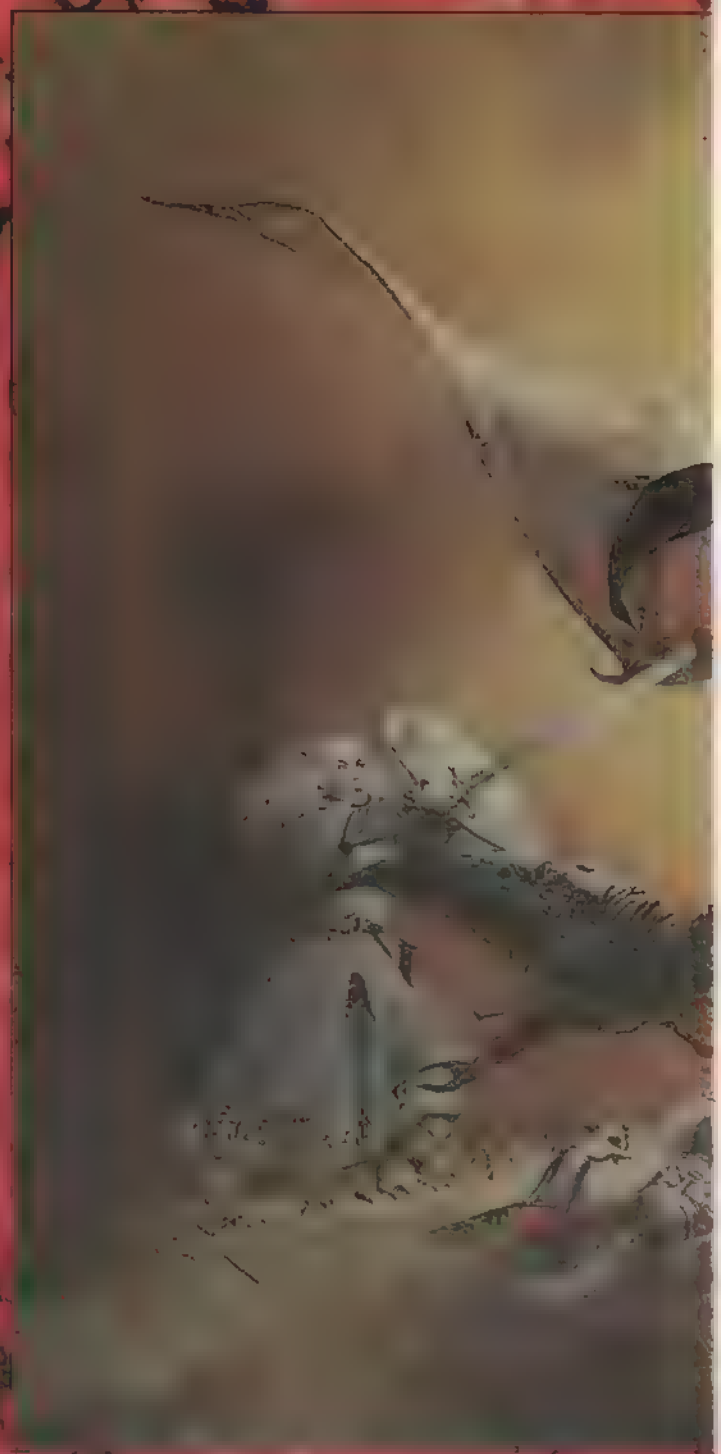
O Senhor

Finalmente lançado no Brasil o

Para você que leu o romance O Senhor dos Anéis e ficou encantado com as aventuras do hobbit Frodo e os demais componentes da Sociedade do Anel temos uma ótima notícia: a aventura não acabou! E o que é melhor, ao invés de mero espectador, você agora poderá ser o herói. Depois do lançamento de Shadowrun, a EDIOURO oferece aos RPGistas brasileiros um Role Playing Game baseado na obra-prima de J.R.R. Tolkien.

Senhor dos Anéis - Jogo de Aventuras é uma versão simplificada de seu antecessor, o Middle Earth Role Playing, mais conhecido como MERP, que foi o primeiro a transportar o universo de Tolkien para as sessões de RPG. Sua linguagem é bem acessível, ideal para os jogadores iniciantes e também para crianças, pois no início de cada capítulo vem um diálogo extraído de uma possível situação de jogo, o que ajuda a criar um clima de aventura e de contos de fadas.

Seu sistema de jogo utiliza dois dados de seis faces, com uma tabela de combate simplificada, que ajuda a imprimir um ritmo mais dinâmico à partida. Todas as regras são descritas quase no estilo passo-a-passo, eliminando com isso as dúvidas tão comuns a Mestres e jogadores iniciantes. Tornando-o acessível inclusive para quem nunca jogou RPG



dos Anéis

RPG baseado na obra de Tolkien

O jogo oferece nove opções de classes de personagens:

- *Patrulheiro Hobbit - como Frodo ou Bilbo.*
- *Patrulheiro Elfo - como Legolas.*
- *Guerreiro Humano - como Éowyn ou Boromir.*
- *Guerreiro Anão - como Gimli ou Thorin.*
- *Guerreiro Elfo - como Glorfindel.*
- *Guardião Humano - como Aragorn.*
- *Guardião Meio-Elfo - como Elrond.*
- *Bardo Humano - como Gandalf.*
- *Bardo Elfo - como Galadriel ou Arwen.*

Para auxiliar, o Senhor dos Anéis oferece uma ficha de personagem pronta para cada classe, com Estatísticas, Bônus e Equipamento pré-definidos.

A Terra Média criada por Tolkien é um lugar único. Por mais que surjam RPGs com as ambientações mais incríveis, nenhuma delas possui uma descrição tão detalhada e ao mesmo tempo tão flexível para se criar histórias. Enquanto escrevia, Tolkien preocupava-se em mostrar aos seus leitores praticamente cada abismo, vale, riacho e árvore do caminho. A capacidade descritiva do autor é tão grande que há até quem acredite que ele não fez mais do que descrever cenas que entrevia em outros planos de existência.

Mas, especulações metafísicas à parte, quem ainda não leu a trilogia do Senhor dos Anéis não precisa ficar preocupado em compreender a ambientação do jogo.

© EDIOURO

Além do livro de regras, a EDIOURO lançou também dois suplementos para Senhor dos Anéis - Jogo de Aventuras:
O Amanhecer chega cedo - Este suplemento traz uma pequena introdução do que seja um jogo de interpretação de fantasia, uma aventura pronta na região de Bri e oferece seis personagens pré-criados:
- Tolman Dedo-Verde (Patrulheiro Hobbit)
- Lily Dedo-Verde (Patrulheira Hobbit)
- Gallind (Bardo Élfico)
- Tatharina (Barda Humana)
- Gláin (Guerreiro Anão)
- Rilwen (Guardiã Meia-Elfa)
Mais Escuro que a Escuridão - No suplemento anterior, os adversários eram trolls, mas agora os heróis terão de defrontar-se com Dargar e Scop, fiéis servos de Hir Rusark, falecido príncipe cardolani e fiel servidor de Sauron, o Senhor dos Anéis. Vale avisar de que todos eles são mortos-vivos. E a diversão não para por aí. Depois deste desafio, nossos heróis podem embarcar direto em outra aventura, Homens Maus, Cheios de Gatunagem onde os adversários são um bando de bandidos. É uma aventura mais fácil que a anterior, porém não menos emocionante.

O JOGO COMO ELE É

Este jogo irá ampliar os conceitos sobre Role Playing Games de Fantasia existentes no Brasil, principalmente entre os RPGistas que começaram a jogar a partir dos jogos lançados em português. Seu visual mais próximo dos contos de fadas será uma nova opção, diferente da linha do D&D e do GURPS Fantasy.

Senhor dos Anéis vai se tornar, com certeza, o passo seguinte de muitos jovens RPGistas que começaram sua carreira com o Hero Quest. Embora não utilize nenhum tipo de tabuleiro, as miniaturas de papel (ou de metal pintadas, caso o jogador deseje substitui-las) ajudam a dar um aspecto mais lúdico ao jogo.

Os suplementos de aventuras e os livros-jogos da série Aventuras na Terra Média, também da EDIOURO, ajudam a ambientação neste mundo mágico criado por J.R.R. Tolkien. Embora não seja totalmente indispensável, recomendamos aos RPGistas a leitura da trilogia de O Senhor dos Anéis, que oferecem um manancial de idéias inigualável. A única ressalva que fazemos é a respeito da tradução, que embora coerente com a do livro, choca um pouco os ouvidos, talvez por estarmos mais acostumados com as versões americana e portuguesa. Mesmo assim, vale a pena.

O Senhor dos Anéis

Notas de 0 à 10

Público: Geral

Apresentação	9
Qualidade Gráfica	9
Tradução	7
Sistema de Jogo	10
Interesse	10

Edição Brasileira:
EDIOURO
Edição Original:
ICE (USA)

O jogo contém:

As Diretrizes
Nº de páginas: 34
Capa colorida
Miolo preto e branco

O Amanhecer Chega Cedo
Nº de páginas: 66
Capa colorida
Miolo preto e branco

Mais Escuro que A Escuridão
Nº de páginas: 98
Capa colorida
Miolo preto e branco

Miniaturas coloridas em cartão

Mapa da Terra Média colorido

Mapa de Bri em preto e branco

© ICE/EDIOURO

JYHAD

oponente.

combate outra vez.

O [illegible] vampir[illegible] mas não [illegible] jogadas n[illegible] permitem [illegible] poderes especiais, etc.

Além de toda [illegible] ador po[illegible] requerer uma *Vo*[illegible] uma car[illegible] de voto. Cada van[illegible] rola lhe d[illegible] a no mínim[illegible] voto, dependendo do status d[illegible] (que é indic[illegible] em cada carta). Votar, pelo [illegible] ad, não é obrigatório. Vai depender muito [illegible] a política de cada Matusalém e seus controlados. [illegible] cada Matusalém que vo[illegible] tira da disputa (isto [illegible] as Gotas de Sa[illegible] e um ponto pe[illegible] tiver o m[illegible] número de pontos ganha o Jyhad.

JYHAD

Notas de 0 à 10

Público: Idem para quem já conhece Vampiro - A Máscara

Apresentação	10	[illegible]
Qualidade Gráfica	10	[illegible]
Sistema de Jogo	[illegible]	[illegible]
Interesse	[illegible]	[illegible]

Garfield Games

[illegible]

Booster Pack: 19 *cards* coloridos

O JOGO COMO ELE É

[illegible] é o maior trunfo e o maior defeito de *Jyhad*.

[illegible] mas [illegible]

[illegible] apropriado ao tema.

[illegible] Jogar Jyhad.

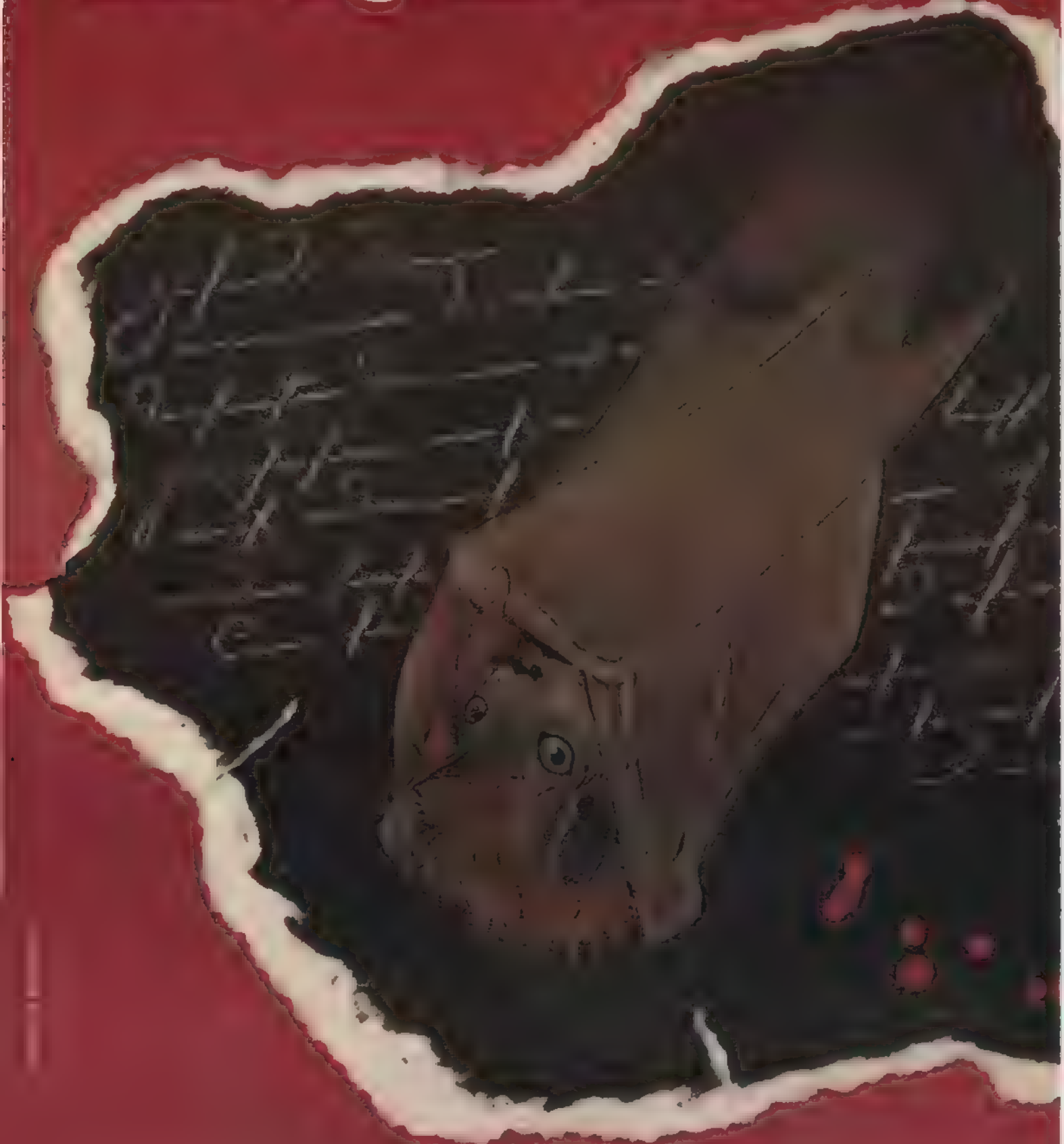
[illegible] outra vez, ao número de ações disponível.

[illegible] Jyhad um jogo truncado e confuso.

[illegible] pedrinhas na rua ou não haverá partida.

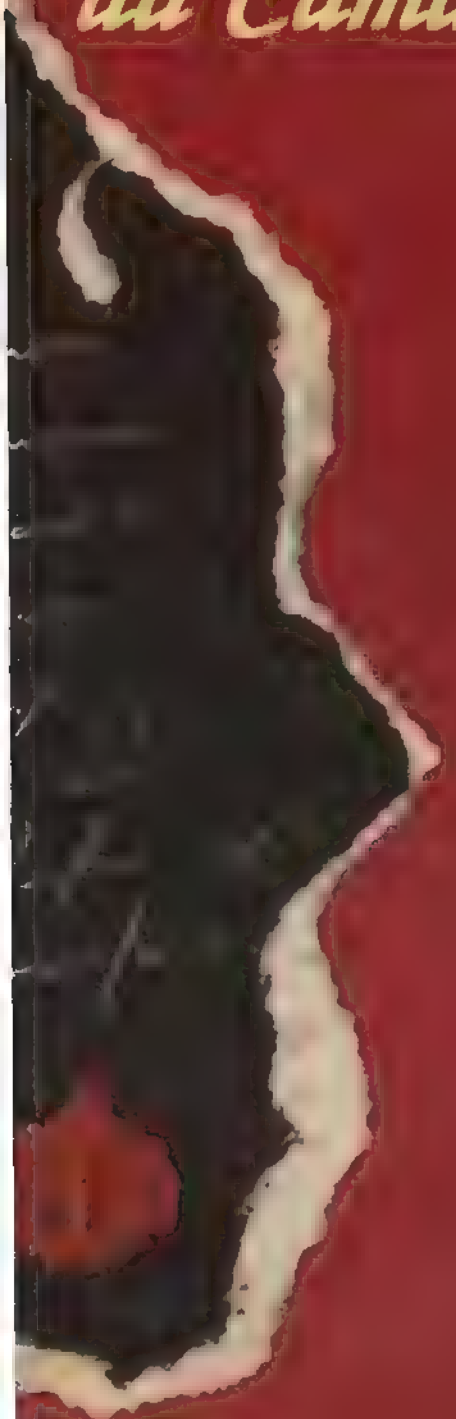
[illegible]

The Kindred Most



Wanted

Os bandidos da Camarilla



Juliana Henriques

no século XIV

aproxime dele.

intrigas e muita diversão.

STREET FIGHTER

THE STORYTELLING GAME

Capcom©/White Wolf©

Capcom©/White Wolf©

Marcos Mulatinho

- Round 1... Fight!

Até há um tempo atrás essa era a senha para começar a pancadaria num dos vídeo-games mais famosos de todos os tempos: *Street Fighter*.

Só que agora Ryu, Chun Li e outros astros do vídeo-game estão disponíveis aos RPGistas chegados a um combate corpo a corpo em *Street Fighter - the Storytelling Game*, da White Wolf.

Ao contrário de seus antecessores (*Vampire, Werewolf* e *Mage*) que são voltados para um público mais adulto, Street Fighter aparentemente foi desenvolvido para um público mais jovem.

O visual do livro é bem parecido com o das revistas de vídeo-games, colorido, com grandes ilustrações e com uma diagramação leve. Nada que lembre o visual pesadão do Vampire.

As aventuras podem se passar em qualquer lugar, desde os rochedos da Escócia, passando pelas movimentadas ruas de Las Vegas e indo até a floresta amazônica. Neste mundo de

Capcom©/White Wolf©

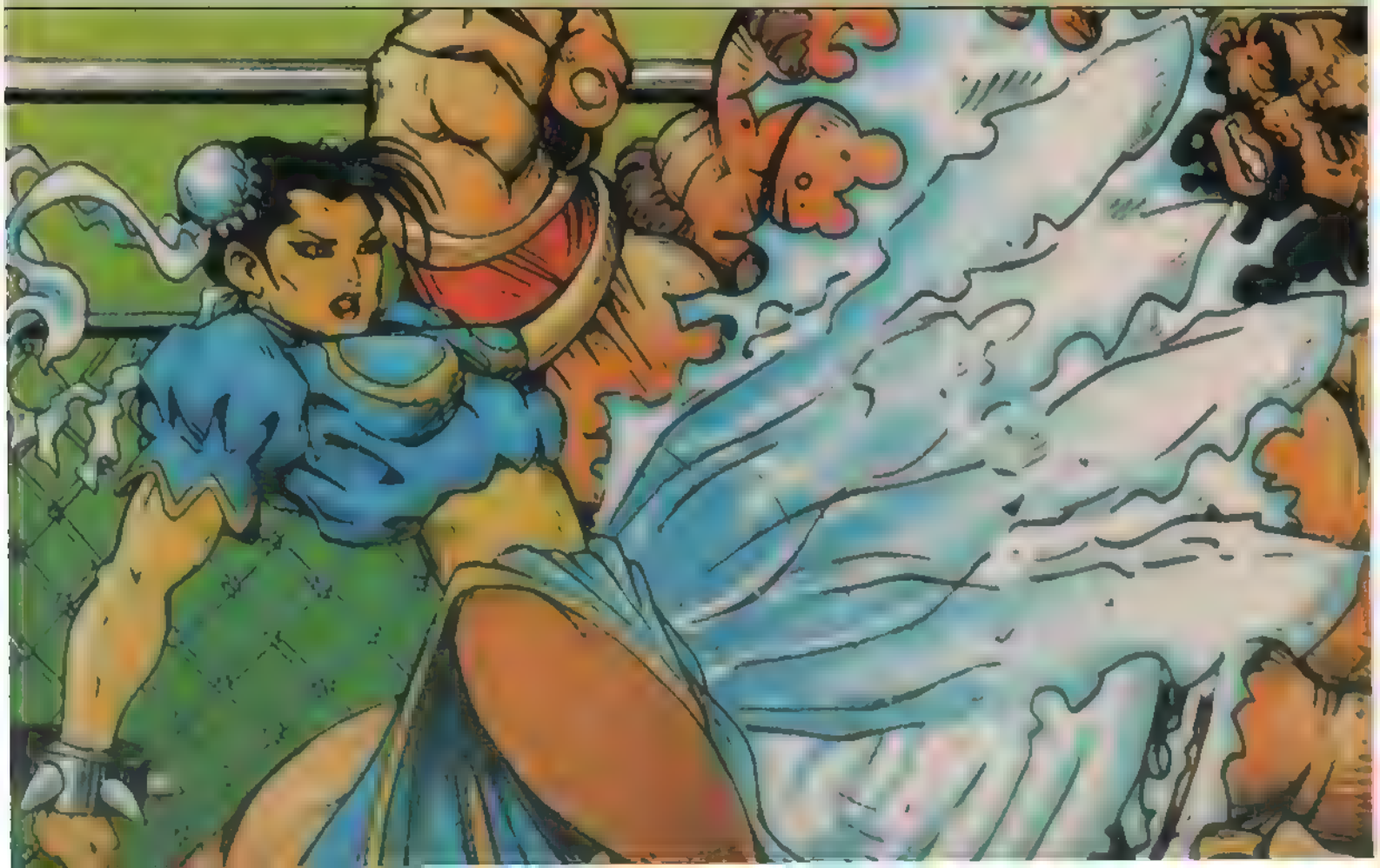
perigos, intrigas e heroísmo, os jogadores representarão exímios lutadores que utilizam-se de suas habilidades contra os cartéis do submundo, principalmente contra os agentes do império do crime chamado de *Shadoloo*, sob o comando do cruel M. Bison.

O livro também fornece informações sobre diversos tipos de artes marciais, como o Kabbadi, Kung Fu, Sanbo e até mesmo a nossa velha conhecida Capoeira. Fala também do *Chi*, uma poderosa enegia interior utilizada pelos *fighters* durante o combate.

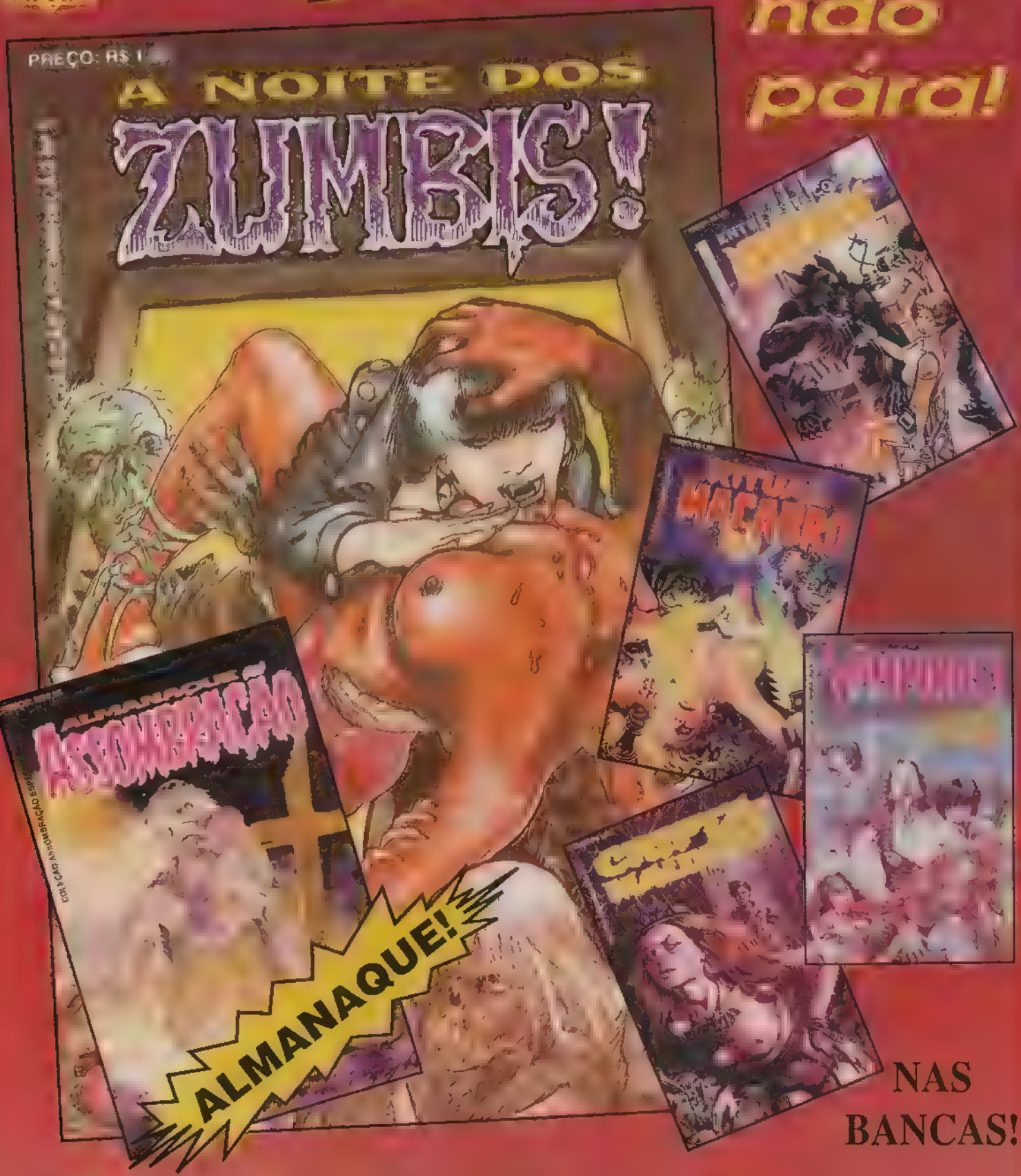
Para evitar que o jogo se torne repetitivo, o Mestre pode optar por criar aventuras a partir da história pessoal de cada personagem, buscando as motivações que levaram o indivíduo a tornar-se um street fighter, valorizando assim mais a interpretação do que a luta em si. Outra dica é, na medida do possível, combinar o cenário do jogo com os de Vampiro e Lobisomem. Afinal, nada impede que um Lobisomem torne-se um street fighter para combater os vampiros que sejam agentes da Shadaloo.

Uma boa pedida para quem quer se familiarizar com o cenário deste jogo é assistir o filme Street Fighter, com Jean-Claude Van Damme e Raul Júlia.

STREET FIGHTER		
Notas de 0 à 10		
Público: Principalmente os jogadores de games que querem conhecer o RPG num ambiente que já estão familiarizados, ou quem quer conhecer outro tipo de Storytelling menos "cabeça".		
Apresentação	7	Edição: (USA)
Qualidade Gráfica	9	White Wolf
Sistema de Jogo	7	Capcom Co.
Interesse	7	
# Livro de Regras: Nº de Páginas: 196 Capa: colorida Miolo: colorido		



O TERROR não pára!



NAS BANCAS!

ZATCH-BHA

Uma aventura para
CALL OF CTHULHU

Esta aventura foi preparada para jogadores sem experiência, pode ser jogada em uma sessão de 3 a 4 horas e tem como objetivo colocar os jogadores frente a um grande perigo, o culto de Zatch-Bha, um dos muitos nomes de Azathoth. É aconselhável lembrar aos jogadores que no Call of Cthulhu o que vale é a inteligência e não a força.

"Lembre-se de jogar as checagens de sanidade quando acontecer mortes ou os jogadores virem alguma criatura bizarra."

Ilustração de Eduardo Bartlem

INFORMAÇÃO PARA O MESTRE

Cem anos atrás, ocorreu a última conjunção de estrelas que permitia a vinda de Zatch-Bha ao nosso plano, mas o ritual falhou e agora, em 1922, há uma nova chance, as estrelas se alinharaão e Zatch-Bha poderá voltar

O culto calculou que o ponto focal na Terra para a vinda de Zatch-Bha é uma pequena e pacata cidade de Massachusetts chamada Sandersdale. Nos últimos dez anos, cultistas de todo o mundo compraram a moria das casas da cidade e se mudaram para lá.

Armand Le Blanc, um francês sacerdote do culto tomou o lugar do padre local e o ritual está quase pronto. Mas nem tudo está perfeito, pois uma das moradoras da cidade, que não pertence ao culto, descobriu toda a verdade e teve que ser silenciada. O que o culto não contava é que esta moradora conseguiu avisar seu irmão que mora em Boston e deixou várias pistas sobre como deter a Zatch-Bha.

INTRODUÇÃO

Os jogadores estão todos na casa de um deles para uma noite animada, conversando e jogando Bridge, quando o telefone toca. Antes mesmo do jogador que atender o telefone poder falar alguma coisa, logo após a telefonista sair da linha, ele ouve:

- Querido (nome do dono da casa), sou eu sua irmã, sei que não nos falamos há muito tempo, mas agora preciso de ajuda. Há algo estranho aqui em Sanderdale, por fav... O que é isso... Não!!! Vocês não vão me levar... AAARGH! (a ligação cai)

Ouve-se durante o telefonema o barulho de porta sendo arrombada, coisas se quebrando e bem ao fundo uma voz masculina com sotaque francês gritando - *Pegue-a, não a deixe escapar!*

Incentive os jogadores a sairem de casa e partirem o mais rápido possível para Sandersdale, lugar onde a irmã do jogador foi morar há pouco tempo.

EM ALGUM LUGAR PERTO DE SANDERSDALE

Os jogadores precisarão parar para abastecer o carro ou para mudar de trem e quando eles mencionarem para onde vão perceberão que todos no lugar ficam amendrontados e, se questionados, falarão que Sandersdale é uma cidade amaldiçoada, onde muitas mortes sem explicação acontecem (principalmente depois que os estrangeiros chegaram na cidade) e que é melhor eles desistirem da viagem

As lendas sobre Sandersdale são imensas. Conte algumas aos jogadores, tais como a dos cavaleiros fantasmas, dos uivos de lobos mortos-vivos etc. Crie um clima de terror B e deixe a impressão nos jogadores que a fama da cidade é apenas uma crendice popular.

A CIDADE DE SANDERSDALE

Fundada em torno de uma praça principal,onde se encontram a prefeitura, a igreja, o mercado etc., Sandersdale hoje em dia possui a quase totalidade de sua população de estrangeiros das mais diferentes origens, todos eles cultistas que ao longo dos últimos 10 anos migraram para a cidade a fim de participarem do grande ritual de Zatch Bha.

Todos na cidade serão frios, não ajudarão em nada e se possível dirão discretamente para os jogadores irem embora (como por exemplo, não haverá vagas nos hotéis).

LUGAR ESPECIAL: A IGREJA

Na igreja os jogadores percebem que o padre tem um leve sotaque francês, igual ao ouvido no telefone. O padre demonstrará conhecimentos muito superficiais sobre a fé e rotinas da igreja anglicana. Ele parece estar preocupado e apressado,como se estivesse preparando um evento muito grande.

CASA DA IRMÃ

A casa da irmã do jogador é uns 2 Km afastada da cidade. O terreno possui uma única entrada: uma ponte a noroeste da casa principal, já que os lados norte e oeste são demarcados por pequeno rio e os lados leste e sul fazem divisa com outros sítios

A casa é de tamanho médio, com 3 quartos no andar superior e a sala de estar, jantar e cozinha no andar térreo. Percebe-se muita bagunça pela casa e sinais de luta na sala, mas nem sinal da irmã do jogador

Considere todos os cômodos da casa sem pistas ou qualquer outro fato relevante, a não ser por um livro antigo, escrito à mão, que se encontra na escrivaninha do quarto principal. Percebe-se uma passagem marcada com uma folha:

"Quando as estrelas se alinharem e seus fiéis servos conseguirem a coragem de chamá-lo, entregarao a ele suas vidas, a carne e o sangue. Só assim Zatch-Bha, o avatar de Azatoth poderá novamente caminhar na face da Terra.

Uma vez na Terra, Zatch-Bha consumirá todos os seres viventes em sua ira e somente a fúria do fogo poderá queimar a carne e libertar a mente daqueles que compõem o avatar de Azatoth ou a água, com a sua calma, dissolverá todo o mal que reside em Zatch-Bah."

No papel que marca a página, há uma data e hora (11:55pm e o dia é o que os jogadores estão vivendo)

NO LADO DE FORA DA CASA

Junto da casa, há mais 3 casas bem menores. A primeira é a da empregada, que está vazia mas com sinais de luta, com tudo bagunçado. Na segunda há todo o material de jardinagem, mais vinte pequenos tonéis de 5 litros cada cheios de gasolina para alimentar o gerador, que consome um tonel por noite (cada tonel dá 3d6 de dano se explodido). Na terceira há um gerador de eletricidade, ligado a uma bomba d'água

INÍCIO DA NOITE

Conforme vai anoitecendo, os jogadores perceberão que há uma sensação estranha no ar e quando for perto das nove e meia da noite, eles receberão a visita de 3 cultistas armados com espingardas e tochas, vestindo roupas que lembram bastante as da Ku Klux Klan. Estes cultistas tentarão impedir que os jogadores saiam de casa ou de onde estiverem (amarrando-os, trancando-os no quarto e, se necessário, usando a violência das armas).

ANTES DO RITUAL

A partir das 9:30 as pessoas começam a sair de suas casas, todas

CASA DA IRMÃ:

1-Ponte

2-Rio

3-Casa principal

4-Casa do gerador e bomba d'agu

5-Dispensa

vestidas com túnicas e capotes brancos e se encaminham para a igreja, onde o padre as esperará com uma roupa igual a das pessoas, só que vermelha.

Os jogadores só se misturarão com a multidão se usarem as túnicas também. Caso não estejam disfarçados, a multidão notará a presença deles e possivelmente eles serão linchados pelos cultistas inflamados pelo padre, que pregará a morte dos infiéis.

O RITUAL

As 11:40 começa o ritual. Os cultistas trazem a irmã do jogador ou qualquer outra mulher, totalmente nua para servir de sacrifício humano (é quase impossível os jogadores conseguirem salvar a moça). Toda a sacristua parece envolta por uma fumaça densa (fumaça de proteção, que impedirá tiros e outras coisas jogadas contra o sacerdote cultista e sua vítima). Entre palavras estranhas e sem sentido, há uma passagem em latim, cuja tradução é: "...Com o sangue deste sacrifício, nós lhe daremos a vida. Vinde à nós Ó Grande Deus. Unai tua carne com a nossa, nos torne um grandioso deus para a grandiosidade de Azathoth..."

Se houver reação dos jogadores e alguém for morto ou a irmã do jogador for sacrificada, o resultado é o mesmo. Todos os cultistas começarão a gritar de dor e a carne e os órgãos dos corpos deles começarao a se desprender dos ossos e parecerão rastejar para o lugar onde houve a primeira morte. Percebe-se que os órgão estão se unindo em meio a uma fumaça esverdeada. Os únicos não afetados por isso são os jogadores, que ao final do processo percebem-se a frente de Zatch-Bha, uma forma imensa, de mil olhos e mil bocas, formada pela carne dos cultistas.

Os jogadores ouvem uma voz estrondosa que lembra a voz de todos os cultistas, com algo maligno misturado a fala:

"Morte aos infiéis! Morte aos inimigos de Zatch Bha!!!"

Aquela criatura começa a se mover, jogando carne sobre carne, de uma forma muito lenta, mas fatal. Cabe agora aos jogadores acharem um jeito de destruir a criatura, antes que ela os destrua. Eles serão seguidos até que sejam mortos. A melhor maneira de escapar é fazer a critura cair no rio ou explodí-la com os tonéis de gasolina, mas dê liberdade para os jogadores pensarem suas próprias soluções.

NPCs:

Cultista

STR 12	Damage bonus: +0
CON 12	Weapons:
SIZ 11	fist/punch 60%
INT 12	shotgun 45%
POW 8	
DEX 12	Skills relevantes
APP 10	Dodge 40%
EDU 8	Throw 35%
SAN 34	todos os outros
HP 12	em nivel mínimo

Armand Le Blanc

Use as estatísticas dos cultistas com as seguintes modificações

EDU 15
POW 16
INT 13

Skills extras.Francês 80%
Cthulhu mytos 40%
Spells: Call Zatch Bha
Smoke of Azatoth
(fumaça de proteção)

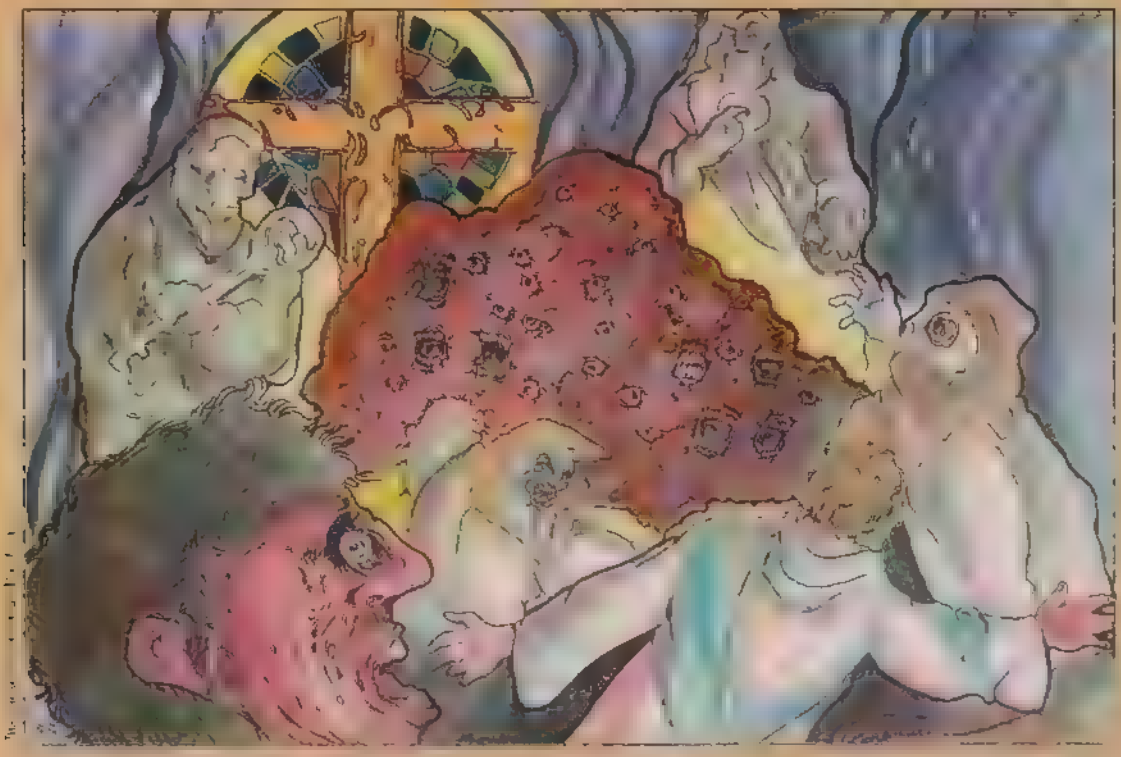
ZATCH BHA

STR 35
CON 46
SIZ 50
INT 12
POW 23
DEX 3
HP 48

Defesas: só pode ser afetado por enorme quantidade de fogo ou água
Damage bonus: +5d6

Weapons: envolver 85% (suga 3 pontos de força e constituiçao permanentemente, além da presa ter que fazer um resistence roll STR x STR para ver se consegue soltar-se. Caso a presa chegue a 0 ponto de STR ou CON, ela morre e Zatch-Bha recupera o equivalente a CON da vítima em Hit Points

Skills relevantes: Dodge 0% Sanidade Perdida: 1d6/1d20



O que é o que é?

É personalizado, traz lucro pra sua empresa e é um grande passatempo pros seus clientes?

CASA DA CRIAÇÃO

Resposta: Projetos Especiais Ediouro

A Ediouro oferece à sua empresa brindes especiais, que vão agradar em cheio seus clientes. Além dos "gift books" - hoje um dos maiores sucessos do mercado editorial americano -, a Ediouro possui, ainda, mais de 3000 títulos publicados e as famosas palavras cruzadas Coquetel, que podem ser adaptadas especialmente para o seu produto.
Mas se você desejar um produto personalizado, que conta um pouco da história da sua empresa, a Ediouro também é capaz de desenvolvê-lo. Para isso, ela conta com uma equipe de Projetos Especiais, pronta para criar brindes para qualquer segmento de mercado.
Entre em contato conosco para agendarmos uma visita. Afinal, nosso único passatempo é caçar novas formas de trazer ainda mais sucesso pra você e pra sua empresa.

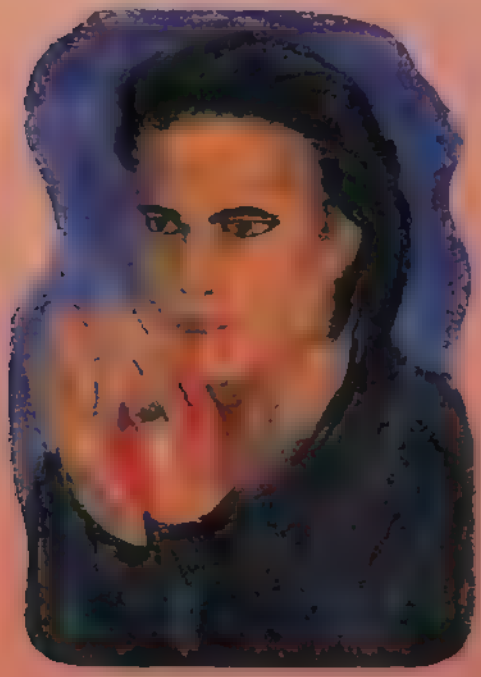
EDIOURO

Rua Nova Jerusalém, 345 Bonsucesso CEP 21042-230 Rio de Janeiro RJ Tel (021) 260-6122 Fax: (021) 280-2438

Galeria dos Leitores

Aí galera que além de RPGista é também chegado a uma arte! Este é um espaço dedicado a vocês. Aqui você vai encontrar desenhos, fotos e cartas, e em breve uma seção de vendas e trocas.

Escorpião desenhado por Romulo /RJ
Ao lado o personagem do Leandro D. de Almeida.



Acima o desenho de Juliana/DF e a personagem Isis Demonian, uma Maga Vampira que com certeza vai enfeitiçar muitos rapazes.

◆ "Fui ao jornaleiro comprar o jornal quando reparei na banca uma revista de RPG bem colorida, com bom visual, ótimos assuntos e bom preço.

(...) Nos próximos números gostaria de ver histórias em quadrinhos, classificados, brindes (como adesivos, cards, miniaturas etc.) e mais pôsteres.

Gostaria que me respondessem:

1- A T.U.O. RPG tem algo a ver ou descende da RPG Magazine?

2- Onde posso encontrar no Rio de Janeiro alguém que pinte miniaturas de chumbo?

(...) Estou enviando um desenho e gostaria de vê-lo publicado. Parabéns a todos da revista'.

Márcio D. C. Nicodemos/Rio de Janeiro-RJ

Bem Márcio, vamos por etapas. Primeiramente, obrigado pelos seus elogios. É nosso dever oferecer o melhor ao leitor e nos esforçaremos para melhorar sempre. Não está nos nossos planos, por enquanto, *a introdução de histórias em quadrinhos dentro da revista, pois achamos que o melhor seria uma revista inteiramente dedicada ao assunto. Estamos estudando a possibilidade de inserção de classificados nas próximas edições Quanto aos brindes e pôsteres, a idéia é bem vinda, faremos o possível para atendê-lo. Em resposta às suas perguntas: 1- Sim, descendemos com muito orgulho (o Arcanjo é o mesmo, bem como a equipe) 2- A Bucaner's já está comercializando miniaturas pintadas no Rio de Janeiro, poupando-lhe o trabalho de procurar algum artista. Para encerrar, gostaria de fazer uma observação: o termo miniaturas de chumbo, como algumas pessoas se empenham em divulgar, está errado, visto que elas são fabricadas com uma liga contendo diversos metais, conforme você pôde constatar na nossa seção de miniaturas em T.U.O. RPG nº 1.*

◆ "(...)Gostaria de saber o endereço de livrarias onde eu possa achar livros e acessórios de RPG e o endereço e datas de eventos de RPG aqui no Rio. Finalizando,

eu gostaria que fizessem uma matéria sobre o RPG Dungeoneer, de Steve Jackson e Ian Livingstone.
Abraços do Rômulo".
Rômulo T. de Queiroz/Rio de Janeiro-RJ

Lá vão alguns endereços mais próximos de você, Rômulo: Gibimania, rua Jurupari 19 E, Tijuca, tel. 264 9752. / Gibiteria e Bárbaras Magias, Av. Rio Branco, 156 sobreloja 349, Centro, tel 262-1483. / Point HQ, rua Visconde de Pirajá, 318, loja 12, Ipanema, tel. 521-9803. O calendário de eventos organizados pela CARAVANA RPG serão sempre publicados aqui na revista e o demais eventos dependem apenas que os organizadores nos enviem as datas e o local. O Dungeoneer logo, logo estará aparecendo nas nossas páginas, aguarde.

◆ "Caros amigos do RPG,
A revista de vocês não tem nenhum defeito, mas para ficar melhor ainda, vocês poderiam colocar umas 3 páginas de histórias em quadrinhos e umas 2 páginas sobre jogos de computador e CD-ROM de RPG, é claro!
Se fosse possível, vocês poderiam falar sobre os Rangers (classe de AD&D), que é a minha classe favorita e também falar sobre todas as raças de dragões
Assim, vocês não publicarão uma revista, mas sim um milagre de RPG".
Gustavo A. C de Barros/Rio de Janeiro-RJ

Sobre HQ's, nós já respondemos aqui ao lado, mas vale deixar registrado que a EDIOURO é a única grande editora a publicar quadrinhos no Rio de Janeiro, o que torna possível atender o seu pedido no futuro. Os jogos de computador aparecerão nas próximas edições e prepare-se para outras surpresas. É claro que vamos falar dos Rangers e de outras classes de AD&D, fique de olho!

◆ "Achei a revista muito boa. Esclarece bem as dúvidas dos leitores e fala de lançamentos. Gostaria que na próxima edição tivesse uma matéria sobre o GURPS ou talvez o AD&D e também DC Heroes etc.
Victor B. Piedade/Rio de JaneiroRJ

Vamos falar não só destes jogos como também dos anais dos RPGs, contando coisas da época em que você ainda nem tinha nascido. Segura o queixo para ele não cair.

◆ "Gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho e cobertura de RPGs. Eu tenho o *Lobisomem, o Apocalipse* e gosto muito do jogo.
Eu gostaria que vocês colocassem uma sessão sobre RPGs de computador e fizessem uma reportagem sobre o Battletech
Desde já agradeço. Um abraço".
Alexandre A. G. Duarte/Rio de Janeiro-RJ

A matéria sobre o Battletech e sobre o ranking nacional estão aí. Mechguerreiros do Brasil, uni-vos!

◆ "Eu gostei foi que disseram que eu podia ser do Clube RPG. Gostaria que nos próximos números vocês falassem do Dungeons &Dragons.
Rafaela Castro Gadelha/Brasília-DF

Mas é claro que vamos falar do D&D, Rafaela. Ele foi o princípio de toda esta aventura e nós estamos preparando uma série de reportagens que vão deixar muita gente surpresa.

◆ "Para os responsáveis pela publicação de ***The Universe of RPG***
Gostei da revista que vocês da EDIOURO elaboraram. São ótimas as ilustrações e as matérias contidas nela, além de ser a única que é colorida.
Gostaria que nas próximas edições vocês elaborassem aventuras e adaptações para GURPS e outros RPG's. E podem continuar mandando poster junto com a revista que eu não irei reclamar.
Poderiam também colocar novos quadros, como uma espécie de classificados e para os desenhos dos leitores (...)".
Leonardo C.E. S. da Silva/Rio de Janeiro-RJ

As aventuras prontas já começaram a aparecer nesta edição. Optamos por uma de Call of Cthulhu para apresentar uma opção ao leitor. Os desenhos e fotos enviados estão na Galeria dos Leitores. Mande sempre as suas sugestões.

◆ "Gostaria de expressar meu desejo de ver publicadas matérias a respeito dos RPGs nacionais e ,se possível, até aventuras.
Também engrosso o coro dos que anseiam pela edição em português do MERP, baseado na obra fantástica de Tolkien."
Marcos A. Soares/ Manaus-AM

Seu desejo já começou a ser realizado. A matéria sobre Os Quilombos da Lua e Senhor dos Anéis estão aí, aproveite. Se houver a previsão de algum evento de RPG aí em Manaus avise-nos, ok? A CARAVANA RPG poderá dar um pulo até aí para participar.

◆ "Quase dei pulos de alegria quando vi na banca uma revista de RPG colorida(...). Nas próximas edições eu gostaria de ver matérias sobre Vampiro e AD&D, meus RPGs favoritos! Também gostaria que vocês falassem sobre Dragon Mountain e Mystara.
Que os deuses estejam com vocês.
Karla R. Kolbe/Curitiba-PR

Seus pedidos anotados foram anotados e em breve serão satisfeitos, Karla. E para os RPGistas curitibanos uma boa notícia: este ano a nossa CARAVANA passa por aí. Preparem-se!

◆ "(...) adorei a matéria sobre D&D Místicos, que foi muito interessante. Peço que na próxima revista aumente o número de matérias sobre o D&D, coloquem mais pôsteres ou quem sabe até miniaturas."
Carlos E. Sanches/Santo André-SP

Deixa com a gente, Carlos. D&D, pôster, miniaturas e outros brindes. Ok, já está anotado. Grande abraço.

◆ "Gostei muito da T.U.O RPG. A impressão é ótima e as matérias também são muito boas. Queria ver matérias sobre sistemas que as outras revistas não dão importância, como o TAGMAR, que eu acho ótimo"
Marcello Nunes Rangel/Rio de Janeiro-RJ

Pode ter a certeza que vamos falar do TAGMAR, do qual gostamos e respeitamos por ter sido o primeiro RPG nacional. Muito breve ele estará aparecendo em nossas páginas.

◆ "Aí galera da EDIOURO!
Adorei a idéia de vocês inventarem uma revista de RPG totalmente colorida. Só não gostei de uma coisa: não podia tirar xerox da ficha do Clube RPG.
Nas próximas edições gostaria de ver os jogos *Wraith - Face Death, Street Fighter The Storytelling Game, GURPS Cyberpunk* e mais sobre o Magic The Gathering. Por favor, publiquem aventuras prontas feitas por vocês.
Eu gostaria de fazer algumas perguntas
1- Vocês vão continuar publicando a seção sobre miniaturas?
2- Vão publicar mais sobre o Shadowrun?
3- Quanto vocês cobram para fazer a assinatura da revista T.U.O.RPG?
Fábio Silva Conceição/Rio de Janeiro-RJ

O Street Fighter e a aventura pronta já estão nas páginas anteriores, enquanto que os outros que você pediu virão em breve. Em resposta às suas perguntas:
1- Claro! Miniaturas são peças praticamente indispensáveis numa campanha e nós aqui da redação somos amantes destas minúsculas maravilhas.
2- Vamos sim. O que não falta é coisa para contar. Faremos de Shadowrun a nova mania nacional.
3- Ainda não estamos fazendo assinaturas, mas nos próximos meses este serviço já deverá estar disponível.

◆ 'Caro The Universe of RPG,

A edição estava simplesmente espetacular, animal! As matérias bem feitas e bem escritas. É simplesmente a melhor revista de RPG do país.

A minha opinião é que vocês deveriam por uma seção de cartas, aventuras de RPG prontas para MERP, Rolemaster, Space Master, AD&D, GURPS e Vampiro.

Por favor, não me esqueçam porque sou um fanático por RPG. Fui iniciado por meu irmão de 21 anos quando eu tinha apenas 8 anos! (...)Vocês aceitam PCs e NPCs prontos, aventuras prontas e contos para serem publicados na revista? (...)

Roberto C. Z. da Câmara/Rio de Janeiro-RJ

Taí: Seçao de cartas, aventuras prontas e muito mais. Não vamos esquecer ninguém, iniciante ou fera. É claro que aceitamos PCs, NPCs, contos e aventuras, pode mandar.

◆"Cara EDIOURO

É por meio desta que venho lhes parabenizar pela excelente revista, que pude constatar Pode ficar melhor!

Nesta também envio minha ficha de inscrição no Clube RPG. Ficaria muito grato se vocês publicassem o nome de meu clube.

Riders of Dragon Rage

Rua Bulhões de Carvalho, 601 Pinheiral RJ CEP 27.197-000

Agora vem as dicas para a revista ficar melhor:

1- Nunca deixem de ter presente nas edições da revista aventuras sobre os principais sistemas de RPG, como D&D, AD&D e GURPS e faço fé que Shadowrun esteja incluído entre os melhores sistemas aqui no Brasil (...).

2- A capa é outro quesito muito importante de uma revista, (...) pelo impacto inicial e pela idéia de seu conteúdo (...).

3 A ilustração interna também é muito importante. Acho que a revista pode melhorar neste quesito.

4- Espero que a revista não se exclua de falar sobre o GURPS (...).

5- Traduzam o AD&D, vai ser um sucesso.(...)

Alexandre Torres Ramos/Rio de Janeiro RJ

Vamos lá

1- Os principais sistemas e as aventuras prontas não vão ficar de fora da revista, pode ter certeza.

2- Tem razão, a capa é uma área nobre e nós saberemos aproveitá-la.

3- Idêntica posição em relação as ilustraçoes internas.

4- A T.U O RPG vai falar de todos os RPGs É só esperar que em breve iremos falar do GURPS

5- Tudo indica que a editora Abril irá lançar o AD&D e o Spellfire em português.

Grato pelas sugestões.

◆"Olá Archanjo!

Meu nome de guerra é Lukian, Deus dos Deuses, Senhor das Feras, Mago dos Magos, Senhor das Bestas que habitam a escuridão, cujo alinhamento é caótico.

Venho por meio desta desta parabenizar o número 1 da revista e acho que vocês deveriam colocar uma sessão de RPGs em games. (...) Por enquanto é só, mas me aguardem, pois o Maior dos Deuses e o mais poderoso dos demônios, The King Lukian, voltará.'

Luciano S. da Silva/São Paulo-SP

Olha, Lukian, confesso que fiquei surpreso com a quantidade de títulos que você ostenta. Só tome cuidado pois estao querendo acabar com aquela história de várias aposentadorias. Suas sugestões já foram anotadas e eu espero que qualquer dia possamos nos encontrar no interior do Sol para tomar um capuccino *bem quentinho.*

◆ "Prezados Editores,

Primeiramente gostaria de desejar parabéns. A revista é muito boa, tendo um conteúdo claro e explicativo, além de ser toda colorida (que maravilha, hein?). Mas como ninguém é perfeito, ocorreram vários erros de impressão.

Sinceramente gostaria que a revista continuasse a falar sobre os *card games*, incluindo os mais recentes como *Doom Trooper*, pois muitas pessoas que não estão envolvidas diretamente com eles não sabem sequer da sua existência. Desejaria que a revista desse um pôster grátis sempre e que falasse de RPGs mais avançados e não citados em outras revistas do ramo, como o consagrado *Call of Cthulhu* e o novíssimo *Wraith*, além dos lançamentos no exterior

A propósito, a matéria sobre *Kult* estava muito boa, continue assim!

Emanuel R. Barbosa/Rio de Janeiro RJ

Os outros card games serão comentados e Doom Trooper *não ficará de fora Enviamos nossa equipe de controle de qualidade composta de 4.500 beholders para o parque gráfico, para prevení-los das consequências dos erros de impressão.*

◆"Olá!

Gostaria de parabenizá-los pela excelente revista (...). As partes que mais me interessaram foram a entrevista com a Sônia Rodrigues e a seção sobre personagem falando sobre uma classe de AD&D que até o momento eu não conhecia. (...) A primeira coisa que senti falta foi uma matéria sobre o menor e mais completo sistema, o GURPS. Outra coisa foram os erros de impressão: muitas palavras faltando, principalmente no capítulo de terror falando sobre Kult. Porém como eu quero ler uma revista que melhore a cada exemplar, é meu dever apontar os erros.

Espero que no próximo número tenha no índice alguma coisa falando sobre o GURPS, principalmente personagens e monstros. Conto com o segundo número e queria saber se já é possível assiná-la.

Um grande abraço".

André R.P. de Oliveira/RJ

A Entrevista com a Sônia nos ajuda a reconhecer, perante a opinião pública, a importância dos Role Playing Games como atividade cultural

Desfazendo um pequeno equívoco, os Místicos apresentados naquela matéria são uma classe de personagem para D&D, não para AD&D.

Quanto aos erros apontados, creio que os genestealers e os beholders ao nosso serviço os reduzirão a níveis aceitáveis. Agradecemos pela sua colaboração e pedimos aos leitores que sempre que detectarem algum erro, por favor nos escrevam. O GURPS tá quase chegando, espera um pouquinho só

◆"Caro Editor,

Gostei desta nova revista, espero que ela tenha vindo para ficar. As matérias estavam boas mas as fotos poderiam ser melhores. Gostei do pôster central

Minha sugestão para um pôster futuro é a capa do RPG Karameikos. Que acham?

Gostaria de saber mais sobre como pintar miniaturas e quais seriam as tintas e os pincéis adequados.

Desculpem-me, mas escrevi esta carta um pouco às pressas. A revista está boa e eu sei que juntos todos nós podemos melhorá la

Um grande abraço do amigo de sempre,

Sir Jaime'.

Jaime F. Teixeira/Rio de Janeiro-RJ

Prezado Sir Jaime,

Ficamos profundamente gratos pelas suas considerações a respeito de nossa publicação. Mandamos um grupo de Genestealers até o fotolito para reclamar polidamente sobre o problema das fotos. O pôster de Karameikos é uma ótima idéia. Vamos ensinar a você e a todos os leitores como se pinta, converte e um pouco da história das miniaturas para RPG e Wargames. Além disso, vamos desfazer o mal-entendido causado por pessoas ignorantes que colocam as miniaturas quase como uma maldição para quem as toca O departamento de élfico superior rúnico quase não teve dificuldade em traduzir a sua carta, não se preocupe. Escreva sempre

◆' Escrevo para a revista The Universe of RPG para dizer que adorei e que vocês começaram bem. (...) Vocês fazem parte da livraria EDIOURO? (...) Será que vocês

podiam trocar o meu RPG Lobisomem, o apocalipse com apenas uma semana de uso por Shadowrun? (...) É que eu sou um principiante (...) e o jogo é muita areia pro meu caminhãozinho. Se vocês pudessem me ajudar eu ficaria muito grato, mas se não puderem, publiquem a minha proposta na revista número 2. (...) Um abraço do seu fã
Paulo Márcio B de Brito
Rua Aguiar, 36 apto. 105 Cep 20261 120
Rio de Janeiro RJ

Aí está. Os interessados em um Lobisomem novinho escrevam para o Paulo.

◆ "(...) Acho que vocês poderiam colocar aventuras, personagens, dicas etc. (...) Eu morava no Rio, mas agora vivo em Friburgo onde quase não se fala em RPG. (...) Eu acho que Nova Friburgo precisa urgentemente de uma loja especializada, para ver se desperta mais o povo para esta arte espetacular.Deixo meu endereço para contatos na região:
Ivanildo Francisco de Lima Jr.
Estrada Eugênio Gripp, 1529, Cep 28610-460
Nova Friburgo/RJ

◆ "(...) A revista ficou totalmente demais (...) Já tô babando pelos próximos números e tenho até algumas sugestões:
1- Um super-poster do Shadowrun (...)
2- Aventuras prontas para D&D e Vampiro, já que nenhuma revista que conheço fez aventuras para este jogo da White Wolf.
3- Uma seção com dicas e estratégias para players fissurados em jogar com magos, elfos, clérigos, guerreiros, sem esquecer de Magic - The Gathering.
4- Promoções de todos os tipos, incluindo prêmios como. assinaturas da revistas para o desenho mais original, etc."
Gustavo A. Sobral/Porto Alegre - RS

Pode ter certeza de que as matérias e aventuras que pediu irao aparecer breve. Os pôsteres e promoções já dependem de outros fatores, mas são igualmente possíveis Escreva sempre dando as suas sugestoes.

◆ "(...) Estou escrevendo para entrar no Clube RPG e para pedir que publiquem heróis e monstros para D&D e GURPS. Gostaria de ver na próxima edição um pôster de vampiro ou de uma cena de um RPG cyberpunk. Gostei muito da revista e vocês estão de parabéns
P.S. Publiquem também assuntos e aventuras para DragonQuest.
Sinceramente,
Paulo Gustavo T. Amaral/ Marília SP

Realmente, Paulo, os jogadores do D&D nacional ficaram a ver navios, pois a GROW não deu nenhum sinal de que pretenda continuar lançando suplementos doD&D Estes produtos estão sendo transferidos gradativamente para o AD&D. Resta esperar que a editora Abril Jovem, que promete lançar o AD&D em português ainda neste ano, publique também a linha de suplementos.

◆ "(...) Estou esperando o número 2 com ansiedade e como a editora pensa em expandir o RPG no Brasil, peço que não se esqueçam dessa cidadezinha aqui do interior, que o mercado para RPG aqui está desenvolvido. Espero que a CARAVANA RPG passe por aqui logo! (...) Gostaria que nas próximas revistas, vocês falassem mais dos suplementos do GURPS. Sugiro também que a cada edição vocês encartassem um pôster (...). Meus cumprimentos.
Mateus L Ruiz/Ribeirão Preto-SP

Valeu pelas sugestões e tenha a certeza de que não vamos esquecer de ninguém, pois o objetivo da Ediouro e da CARAVANA RPG é levar este maravilhoso hobby para todos os recantos do Brasil

◆ "Achei interessante a idéia de organizar eventos pelo Brasil. (...) Gostaria de aproveitar a oportunidade para mandar um recado para a galera de Brasília: *Pô galera, vê se agita mais um pouco!*

Que tal umas 8 páginas de quadrinhos? Acho que a galera vai gostar. Deixo meu endereço para formar grupos de jogo."
João Paulo Silva Quadra 18 lote 2o sobreloja Cep 72360-180 Gama Leste/Brasília-DF

Aí pessoal de Brasília, vamos agitar! Aproveitem que o João está com o maior gás e bola prá frente!

◆ "Minha alma está em paz, agora que temos uma revista que (aparentemente) será justa com os RPGs menores. A satisfação de termos uma revista *color* também é grande.

In nommini de todos os Tagmarianos, peço um espaço para o nosso RPG, discriminado pelos nossos irmãos *D&Deiros*. Niguém tem coragem de arriscar um espaço para nós e nosso clã é muito desunido. Também sugiro que reservem um espaço para RPGs de videogame/computador e animação japonesa. donos de uma grande tribo.

Terminando, sugiro que a Ediouro traduza a última edição de *Marvel Super-Heroes* e, de preferência, com uma boa quantidade de heróis e vilões e/ou alguns suplementos dos mais famosos, como X-Men e Homem Aranha. Agradecido pela atenção."
Christiano M. Desousart/ Rio de Janeiro-RJ

Pode ficar em paz, pois nós falaremos de todos os RPGs, inclusive Tagmar. Só não concordo de chamá lo de menor, pois é um jogo tão bom como qualquer outro. Essa rixa com os D&Deiros é só uma questão de opinião, cada um tem a sua e todas devem ser respeitadas. Se você gosta de animação japonesa, leia ANIMAÇAO e você vai ter motivo para gostar mais ainda.

◆*Atenção Novo Hamburgo e Porto Alegre! Todos que estiverem afim de campanhas criativas e inéditas entrem em contato com*
Sandra Regina Grassi
Caixa Postal 2049
Novo Hamburgo, RS
CEP 93511-970

◆*Aqui um endereço para todos os players se corresponderem.*
Nelson Paes Junior
Rua Pará, 1095! 23, Centro
Londrina, PR
CEP 86010-400

◆*Agradecemos muitíssimo pelas cartas, elogios e sugestões de:*

- Júlio França Pereira/RJ
  Cesar Nardini Cano /SP
  Bruno Garcez de Freitas L. Valadão /RJ
- Nelson Paes Junior /PR
- Gustavo Henrique de V. Cavalcanti /DF
- Celso Eduardo Micheloni /SP
- Carlos Magno de Mello Bandoli /RJ
- Ederson Amaro de Castro /SP
- Edmilson de Lima Lessa /RJ
- Flávia Cristina F. Braga /SP
- Ivan Matos Kasahara /RJ
- Edimo Bruno Medeiros da Rosa /RJ
- Julio Cesar França Pereira /RJ
- Alexandre Granado Valente /RJ
- Flávio Luiz de Aguiar Lôbo /RJ
- Eduardo de Barros Arríbada /RJ
- Bruno Delecave de Amorim /RJ
- Carlos Roberto Alves de Camargo /MS
- Romualdo Barreto da Silva /RJ
- Francisco Alvarenga Ribeiro /SP
- Fabrício de Oliveira Ferreira /RJ
- Eduardo Buffone Possuelo /RJ
- Chan Tiel Yuen /RJ
- Jefferson Ribeiro Pereira /RJ
- Eduardo Henrique Cardoso Kuwahara /RJ
- Vinícius Ferreira Bueno /RJ
- Wallace Rocha Carvalho dos Santos /RJ

Todas as sugestões e opiniões foram anotadas. Se você não encontrou seu nome nesta lista não se preocupe, as demais cartas recebidas serão respondidas nos próximos números.

Todos que mandaram a ficha de inscrição para o clube RPG logo estarão recebendo sua carteirinha.

Notícias quentíssimas sobre o

Já esta nas bancas de todo o Brasil a verdadeira revista sobre desenhos animados. *Animação* Nº1 trouxe artigos sobre Cavaleiros do Zodíaco, Novo Batman e Nova Patrulha Estelar. *Animação* Nº2 traz mais Cavaleiros do Zodíaco e uma promoção com o filme Street Figther.

Essa é para quem curte Shadowrun: A Ediouro está lançando NÃO FAÇA ACORDOS COM O DRAGÃO, o primeiro romance baseado no universo místico-cyberpunk do jogo. É uma excelente fonte de consulta e inspiração para Mestres e jogadores além, é claro, de uma forma de lazer.

Está a caminho o primeiro RPG de ficção científica 100% brasileiro. Trata-se de *MILLENIA*, produzido pela GSA Entretenimento Editorial, responsável também pelo primeiro Role Playing Game Brasileiro de Fantasia Medieval, TAGMAR e do primeiro RPG baseado nos mitos e lendas brasileiras, O DESAFIO DOS BANDEIRANTES. E a turma da GSA não para por aí. Ainda este ano teremos o lançamento do livro-jogo baseado no filme *ERA UMA VEZ...* e das regras avançadas para TAGMAR. A editora está de parabéns por demonstrar ao público brasileiro (e a comunidade RPGista interna-cional) que existem no Brasil pessoas capazes de desenvolver obras com potencial idêntico ou até mesmo superior aos dos importados.

A Devir Livraria, editora do GURPS e de Vampiro adiantou seus projetos de lançamento: os suplementos GURPS Império Romano e o Livro do Jogadores de Vampiro. Como ainda estão em fase de tradução, o lançamento será dentro de três meses. Enquanto isso o melhor é aproveitar o 3º Encontro Internacional de RPG nos dias 19, 20 e 21 de Maio na marquise do Ibirapuera.

Para você que é fã de paladinos, magos, clérigos e de sangrentas batalhas contra orcs e goblins aí vai uma boa notícia: em 1996 será lançado nos Estados Unidos o filme baseado no Role Playing Game *DUNGEONS & DRAGONS*. Ainda sem elenco definido, já se sabe que os efeitos especiais vão ser de arrebentar, ficando a cargo de Stan Winston, o homem por detrás dos dinossauros do *Jurassik Park*. Talvez ele mesmo venha a dirigir a história de um rapaz que luta pelo controle dos dragões num mundo de D&D. O clímax do filme será a batalha aérea com legiões de dragões. Os RPGistas do mundo inteiro aguardam ansiosamente pela estréia.

Uma boa notícia para quem tem computador em casa: No próximo número falaremos sobre RPGs em disquete.

universo do RPG DROPS

Finalmente! Os RPGistas brasileiros já podem deixar as espadas e os ítens mágicos de prontidão. A Editora Abril Jovem lançou *Os Mundos da Magia* (Worlds of TSR), uma série de quatro edições quinzenais que apresenta ao público brasileiro o universo de AD&D e que traz como brinde cards de *Spellfire*. Recomendamos que o leitor voe até a banca mais próxima e garanta o seu exemplar, pois esta é uma série limitada. E as novidades não param por aí. Breve, teremos a Dragon Magazine, os livros de AD&D, livros-jogos, First Quest e muito mais!

A partir de abril os fãs de CONAN terão mais um encontro com o bárbaro na banca mais próxima. O selo Unicórnio Azul, da editora Mercuryo, vai lançar os contos originais de Robert E. Howard, o pai do Conan, em formato pocket book, com 200 páginas, custando R$3,90. E para quem curte Jornada nas Estrelas, o selo promete lançar também as novelizações de todos episódios da série original, no mesmo esquema dos livrinhos do Conan. Corra e garanta o seu!

Clube RPG

Aventureiros do Brasil, uni-vos! Chegou o Clube RPG, o primeiro clube nacional de Role Playing Games, que vai organizar convenções, torneios, exposições e mais um monte de promoções para os seus sócios.

Para se associar é simples. Basta você preencher e enviar a ficha de cadastro da pág. 47, indicando que deseja ser membro do Clube, mais duas fotos 3x4, uma você cola na ficha, a outra você prende na ficha com um clips. Mas atenção: Não vale xerocar a ficha.

Os associados receberão uma carteirinha e com ela terão descontos em eventos organizados pelo clube e várias outras promoções. Além de estarem cadastrados na nossa mala-direta para receberem informativos sobre o hobby.

CURIÓ LIVRARIAS

A MAIOR COLEÇÃO DE

RPG

NO BRASIL

PROMOÇÃO ESPECIAL

15% de DESCONTO

Preencha, recorte e apresente este cupom em qualquer Livraria CURIÓ.
VOCÊ TERÁ 15% de desconto na compra do seu RPG.

Nome: _____

Endereço: _____

_____ CEP: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Profissão: _____ Data do nascimento: _____

Promoção válida para todas as Livrarias Curió.

DicionárioD+

Se você começou a jogar RPG há pouco tempo, é aqui que você vai tirar suas dúvidas.

QUILOMBO- Nome do local onde escravos fugidos formam núcleos de resistência. Normalmente de aparência de uma tribo fortificada. A população é de maioria negra, porém podía-se encontrar índios e brancos descontentes. Tinham organização comunitária, onde todos trabalhavam e dividiam igualitariamente tarefas e alimentos. Qualquer delito era penalizado com a expulsão.

MATUSALÉM- Como normalmente são chamados os vampiros mais antigos, que possuem poderes inimagináveis. Esses vampiros, na maioria remanescente da terceira geração, travam a Jyhad, onde usam vampiros mais novos como soldados. Acredita-se que para sobreviver eles sugem sangue de vampiros mais novos. Mas isso é apenas uma suposição...

CARAVANA RPG- É uma equipe que viaja por todo o Brasil promovendo encontros e convenções de RPGs. Oferece também como atrações especiais sessões de desenhos animados inéditos, jogos de estratégia (Wargames), oficinas de Origami (técnica japonesa de dobradura de papel) e de pintura de miniaturas (Speed Paint). Isso tudo além de sessões de diversos RPGs, claro!

Preencha a ficha de cadastro abaixo em letra de forma e à caneta. Mande 2 fotos 3x4, cole uma foto no espaço ao lado, pois a outra será para a sua carteirinha que irá receber em casa. Aproveite também para mandar sua carta e dizer o que gostou e o que gostaria de ver nos próximos números, afinal a sua opinião é fundamental!

Mande tudo para: **Clube RPG**
Ediouro S.A. - Divisão Revistas
Rua Nova Jerusalém, 345, Rio de Janeiro/RJ
Cep 21042-230

Foto

Nome

Endereço (rua, número etc. e nome do bairro)

Cidade **Estado**

Cep **DDD** **Telefone** **Data de Nascimento**

Há quanto tempo joga RPG? **De qual RPG você gosta mais?**

GANHE
100 CDs
CAVALEIROS DO ZODÍACO

E MAIS:

300

CARDS OFICIAIS!

JÁ NAS BANCAS!

THE UNIVERSE OF

RPG

O Senhor dos Anéis